PEŁNA WERSJA
+dodatki: DEMA • PATCHE • FILMY

Millennium Racer PL

CLICK!

6.95 zł
(w tym 7% VAT)

GRY ▸ PROGRAMY ▸ INTERNET ▸ SPRZĘT

NR 4/2003

nr indeksu
351555
ISSN 1509-0558
11 marca '03



W centrum uwagi:

str.26 **Unreal II**

str.28 **Unreal Tournament 2003**

str.18 **Silent Hill 2**

Przed premierą:

str.16 **Gothic 2**

str.10 **Matrix**



Planeta Skarbów



Cesarz



Simon the Sorcerer 3D



Impossible Creatures



PREZENTUJĄ!
Codemasters
GENIUS AT PLAY
Poznaj najbardziej realistyczne i dynamiczne wyścigi samochodowe na PC!
Delektuj się doskonałym modelem jazdy, kolizji oraz wciągającym trybem kariery.
TOCA RACE DRIVER
Premiera Kwiecień 2003
Wersja PC*
Planowana premiera Kwiecień 2003
Wersja językowa polska, pełna
Cena 99,90 zł
* wersja na Playstation 2 już w sprzedaży.
Weź udział w rajdach samochodowych wcielając się
w samego Colina McRae w nowej odsłonie najlepszej gry rajdowej!
colin mcrae rally 3
Premiera Maj 2003
Wersja PC*
Planowana premiera Maj 2003
Wersja językowa polska, pełna
Cena 99,90 zł
* wersja na Playstation 2 już w sprzedaży.
SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA
ZAMÓW JUŻ DZIŚ
(0-22) 519 69 69
www.wirtualny.com
WYŁĄCZNA DYSTRYBUCJA W POLSCE
CDPROJEKT
Codemasters
GENIUS AT PLAY
PATRONAT MEDIALNY
wp.pl
gry.wp.pl
CD-ACTION
Oglądaj w sobotę o 13:00 na TV4!
Logitech
KOMFORT I PRECYZJA
Polecamy serie myszy MX.

Już za chwileczkę...

Nadszedł marzec i... już niedługo trzecia rocznica istnienia CLICKA. Nie próbujcie nawet dzwonić i pytać, co szykujemy na tę okazję, gdyż informacja ta jest tak tajna, że po jej zdradzeniu musielibyśmy was unicestwić ;-) Ten numer nie różni się niczym szczególnym od pozostałych – to znaczy, jest równie dobry, jak wszystkie wydane do tej pory.
Luty okazał się dosyć gorącym okresem, jeśli chodzi o gry i naszą pracę (przygotowaliśmy dla was także FANATASY i KONSOLE). Z jednej strony pojawiło się sporo nowych tytułów, którym należało poświęcić choć trochę miejsca. Z drugiej zaś, niestety – nie wszystkie te produkty zasługują na miano hitu... Tak czy inaczej, możecie przeczytać o prawie 30 nowych grach – szczególnie polecamy pierwsze spojrzenie na Gothic 2 oraz testy Silent Hill 2, Praetorians, Impossible Creatures oraz dwa nowe Unreale! Przypuszczalnie to właśnie UNREAL 2 oraz UNREAL TOURNAMENT 2003 wzbudzą największe emocje wśród graczy – to nie tylko tytuły należące do legendarnej już serii, ale przede wszystkim bardzo dobre gry.
Czekamy na wasze komentarze i sugestie – przede wszystkim interesuje nas, co sądzicie o plakatach, które wróciły do CLICKA na ponawiające się prośby wielu czytelników. Życzymy też wszystkim miłej lektury i serdecznie zapraszamy za miesiąc! Będą niespodzianki!

Redakcja

JAK OCENIAMY GRY?

Hunt the Randall — Ocena **5**
Homicide Software Inc. / Froggerbund
http://www.hunttherandall.net

Wersja PL | Ekonomiczna | PC
Multiplayer | Cena: 199 zł | PS2
Wymagania sprzętowe: Pentium III 2.2 GHz, 512 MB RAM, akcelerator 3D | DC | XBox

5+ Grafika | 4- Dźwięk | 6 Frajda

Rewelacyjna animacja Randalla rozpryskującego się na krwawe strzępki po trafieniu

Randall zbyt szybko biega, przez co czasami udaje mu się uciec dobermanom i kulom

Znakomita gra pozwalająca do woli wyżyć się na jakże znienawidzonym przez wszystkich Randallu. Murowany hit!

Ocena gry, oceny składowe
Używamy szkolnej skali ocen, od 6 (dla prawdziwych przebojów), do... l! Jeśli zamiast oceny stoi znak X, oznacza to, że widzieliśmy grę w wersji beta i jej nie oceniliśmy.

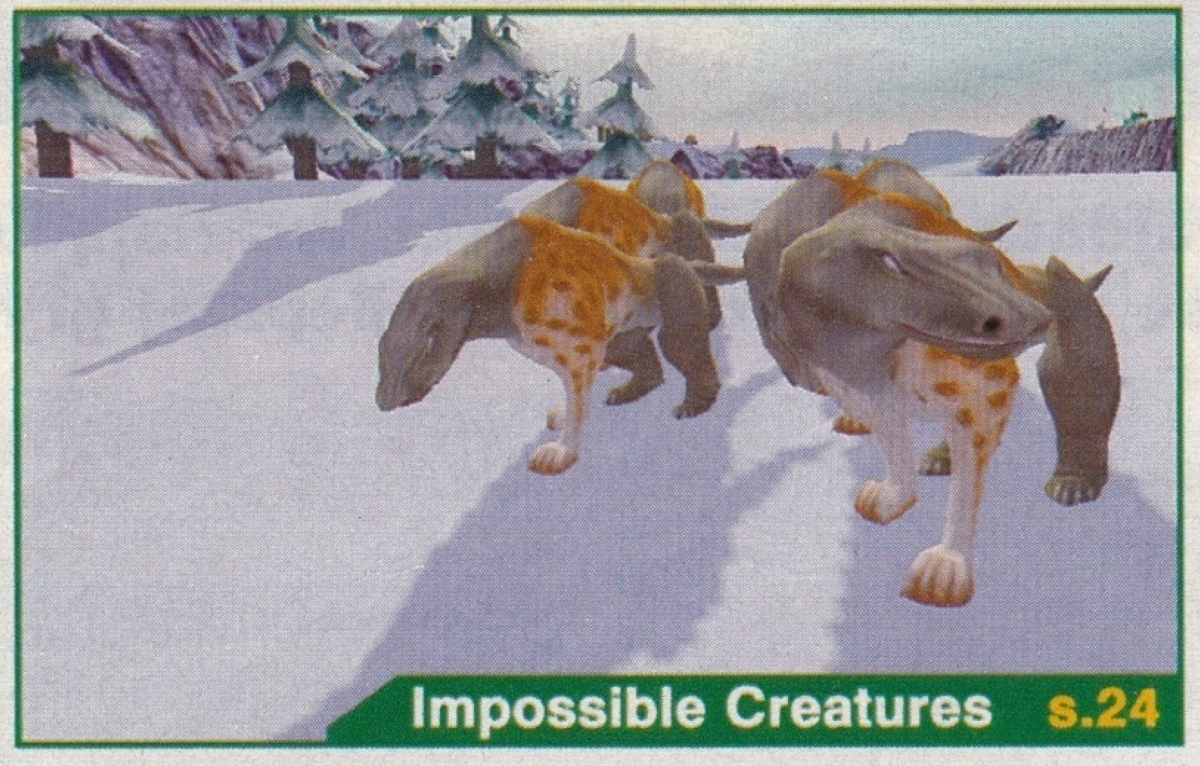
Wersja PL, Multiplayer, Platforma
Jeśli obok zobaczysz zielone kółko, znaczy to że dana opcja w grze występuje (lub gra posiada wersję na daną platformę sprzętową). Czerowne kółko znaczy, że takiej funkcji w grze nie ma (lub nie przygotowano gry na daną platformę sprzętową).

Extra

Zapowiedzi

Recenzje

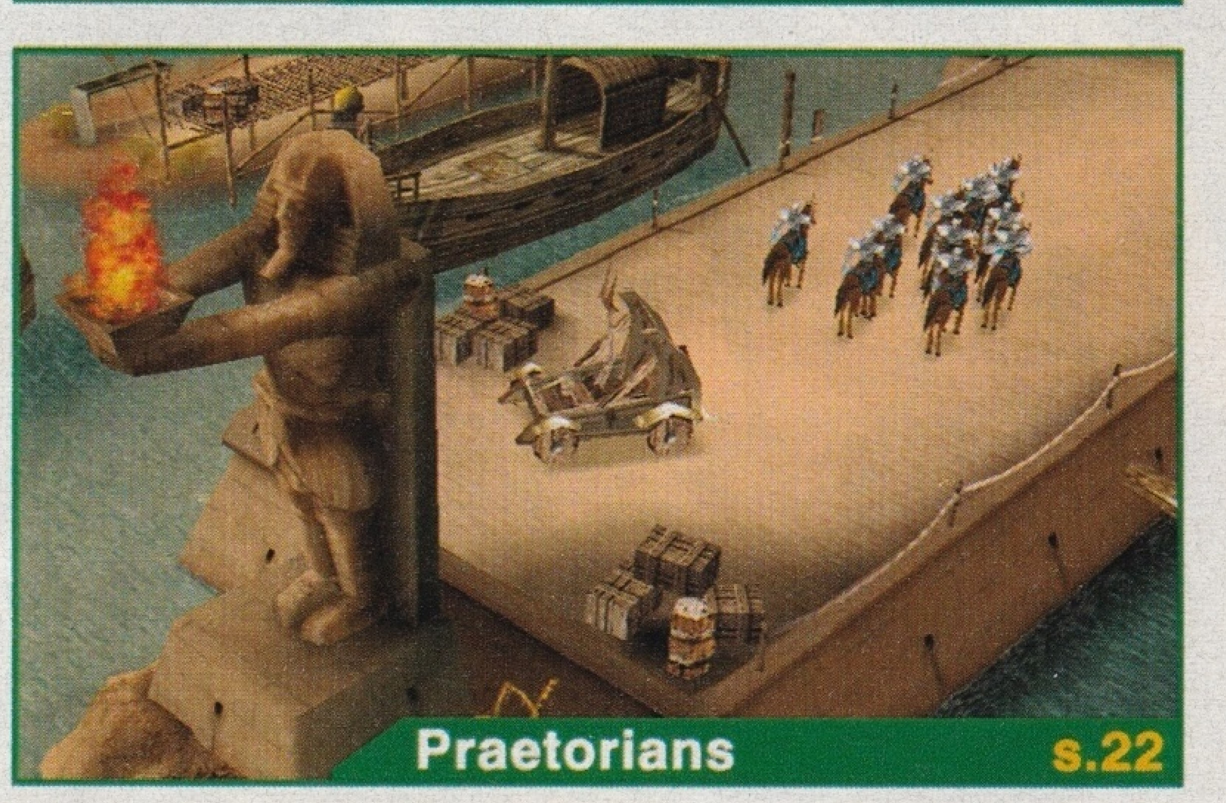

Unreal 2 s.26


Impossible Creatures s.24

Poradniki

Następny numer już 15 kwietnia


Gothic 2 s.16


Praetorians s.22

Sprzęt

Programy

Internet

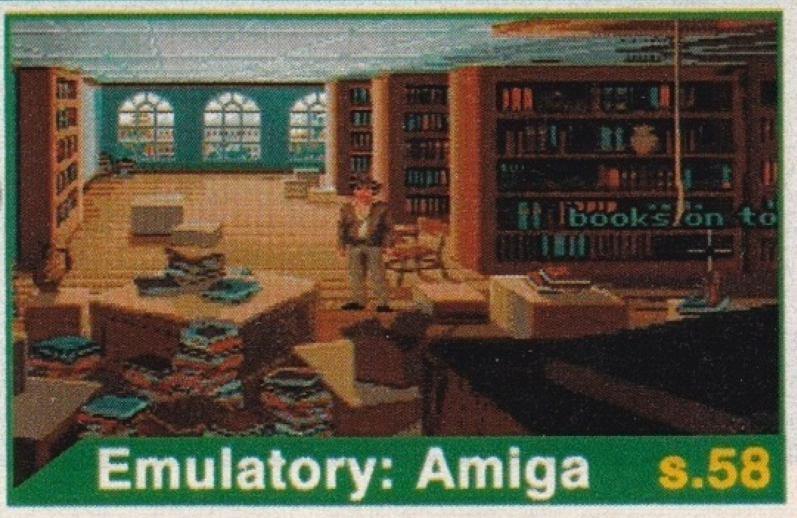
Co nowego?

Kino

Listy & konkursy


Battlefield 1942... s.30

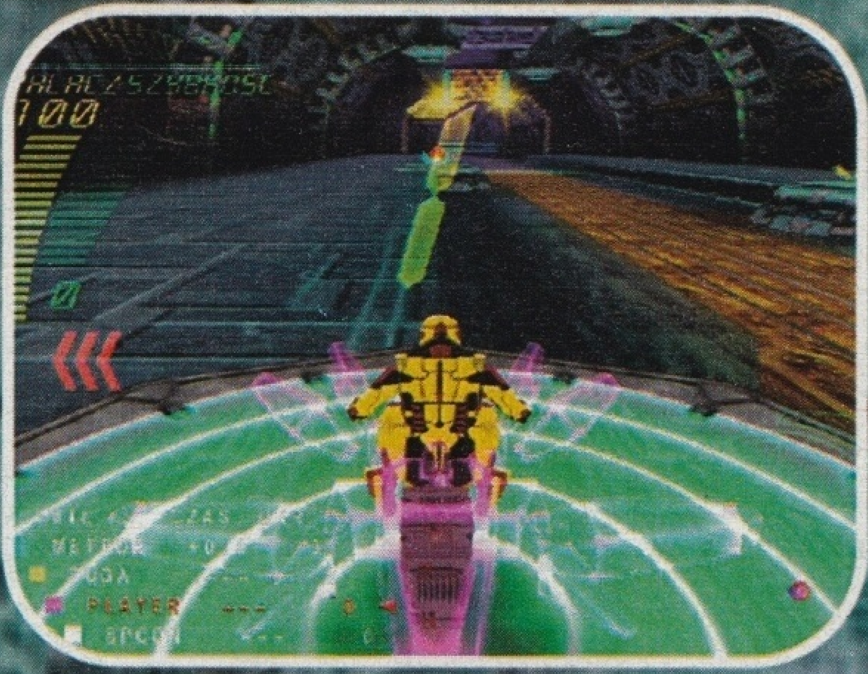



Emulatory: Amiga s.58

MILLENNIUM RACER

Y2K FIGHTERS

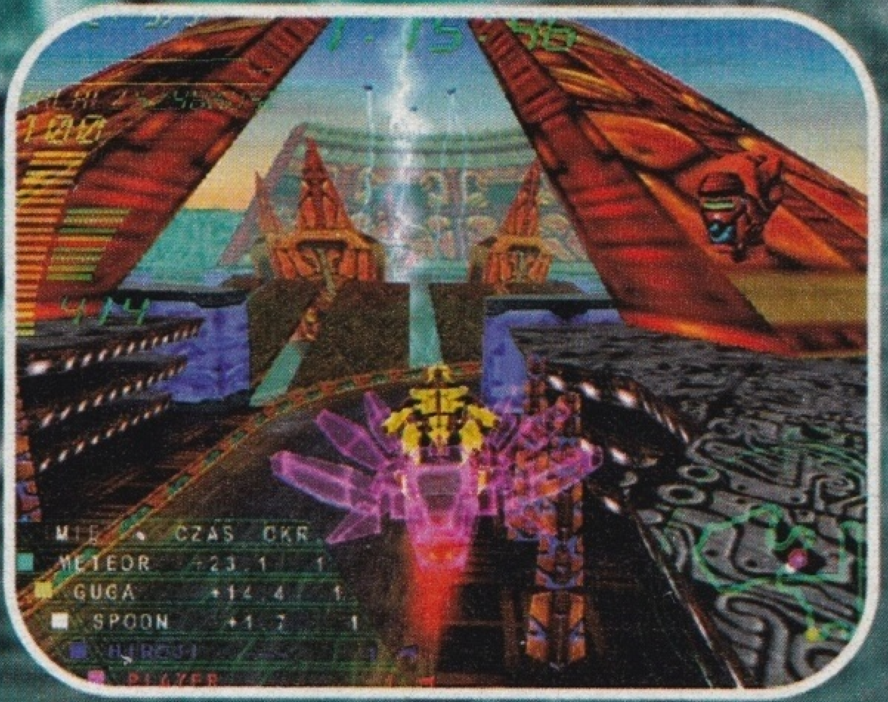
Futurystyczne wyścigi nieczęsto goszczą na twardych dyskach właścicieli pecetów. Na szczęście to tylko stan przejściowy. Jest przecież Click! i MILLENNIUM RACER!











11 marca 2003 roku przeszedł do historii sportów motorowych. Tego dnia w odległej Polsce do kiosków trafił nowy numer magazynu komputerowego Click! z pełną wersją MILLENNIUM RACER na płycie CD. Właściciele pecetów niemal od razu zakochali się w tej grze. Dostrzegli w niej jakże rzadką możliwość oderwania się od krępującej ruchy grawitacji i bezkarnego przekroczenia wszystkich obowiązujących ograniczeń prędkości. Już po roku mania wirtualnych wyścigów ogarnęła cały świat... Dziś, niespełna 50 lat po tym pamiętnym wydarzeniu, świat opasają prawdziwe autostrady danych. Pędzą po nich świetlne skutery, wierne repliki tych znanych z MILLENNIUM RACER. To wirtualny sport zmienił się w rzeczywistość!

W grze weźmiesz udział w zawodach rozgrywających się na 12 kilkukondygnacyjnych trasach położonych w 4 różnych zakątkach świata. Będziesz szukał skrótów, korzystał ze specjalnych stref turbo, a także podziwiał dynamiczną, futurystyczną muzykę. Jeśli zechcesz, rozpoczniesz też rywalizację z kolegami, łącząc się z nimi za pomocą Sieci bądź przekazując im dane o swoim kierowcy za pomocą e-maila. Wraz z innymi miłośnikami szybkości stworzysz legendę, która za 50 lat zmieni się w rzeczywistość.

Porady

1. Od samego początku wyścigu staraj się przewodzić stawce. W tej grze nie wszystkie straty da się nadrobić na ostatnim okrążeniu.
2. Nie każdy skrót jest skrótem. Czasem bowiem został tak przygotowany, że zmniejsza szansę na zwycięstwo.
3. Zeskanuj swoje zdjęcie i zapisz w katalogu z danymi graficznymi gry. Wówczas zawodnik będzie miał twoją twarz!

Uszkodzone płyty?

Nie gwarantujemy prawidłowego działania zamieszczonych na CD programów z każdą konfiguracją sprzętową użytkownika! Płyty bez wad technicznych nie podlegają wymianie!
Aby sprawdzić poprawność wykonania płyty, należy skopiować jej zawartość na dysk. Jeśli proces ten przebiegnie bez problemów, oznacza to, że płyta jest dobra. Złe działanie programu (lub jego nieuruchamianie się) wynika z konfiguracji sprzętowej użytkownika. W takiej sytuacji proponujemy zwrócić się o pomoc do producenta lub dystrybutora danego programu.

Mastering płyty: Andrzej Cwalina; Tekst: Michał „Joel" Zacharzewski

HEROES IV of MIGHT AND MAGIC® Winds of War

TERMIN **kwiecień '03** WYDANIA

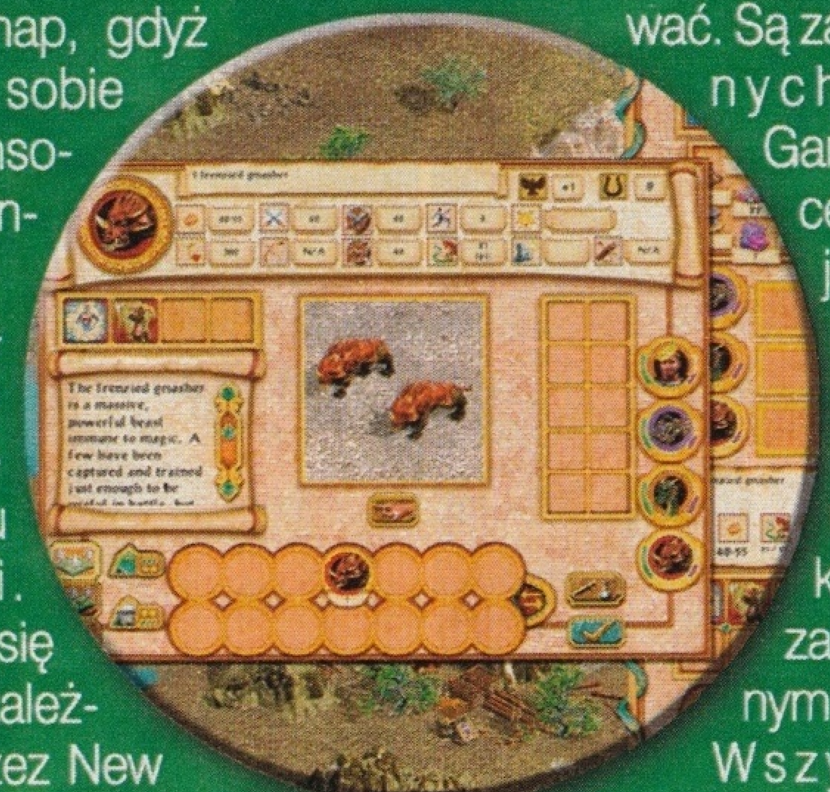




W najnowszej odsłonie HEROES OF MIGHT & MAGIC 4: WINDS OF WAR, którego akcja ma toczyć się tuż po ostatnich wydarzeniach z HOMM4: THE GATHERING STORM, wcielisz się w rolę jednego z kilku wyśmienitych dowódców. Mają oni chrapkę na podbicie wielkiego królestwa Channonu, kolebki magii życia, zajmującego większą część północnego kontynentu Axeoth. By tego dokonać, należy przebić się w głąb kraju i zdobyć położoną tam stolicę – Rylos. Każdy z najeźdźców reprezentuje jedną z pięciu szkół magii: Siły, Natury, Chaosu, Śmierci oraz Porządku. Mongo Barbarzyńca jest potomkiem bliżej nieznanego północnego królestwa. Nieustraszony władca bestii oraz strażnik – Erutan Revol – to przedstawiciel elfickiego królestwa Arbor'al. Spazz Maticus, czarnoksiężnik z południa, należy do wąskiego grona przyjaciół wszechpotężnego Megadragona (najwyraźniej ludziom z 3DO skończyły się pomysły na oryginalne nazwy). Baron von Tarkin (brakuje tylko Imperatora Sarumana i Mechagodzilli), pan ciemności i śmierci, przybywa na czele zastępów nieumarłych z pustkowi Korresanu. Ostatni ze śmiałków – przebiegły mag bitewny Mysterio the Magnificent – rządzi pustynnym królestwem Qassar.



W HOMM4: WINDS OF WAR zmodyfikowano w dużej mierze edytor map. Dostępne w nim będą m.in. takie opcje jak wycinanie/kopiowanie/wklejanie obiektów oraz tekstu, plik Help do edytora kampanii (co powinno szczególnie ucieszyć zapalonych scenarzystów), możliwość manipulowania kolorami terenu (gratka dla artystów-amatorów), opcja dodawania/usuwania podziemnych poziomów na istniejącej mapie itp. Edytor ma też pamiętać ostatni układ wyglądu okna edycyjnego pomiędzy sesjami przeróbek. Zrezygnowano za to z losowego generatora map, gdyż program nie radził sobie z kreowaniem zbalansowanych, grywalnych i interesujących plansz.



Oczywiście w najnowszym dodatku nie zabraknie standardowego zestawu sześciu nowych kampanii. Oprócz tego pojawi się cała gama map niezależnych, stworzonych przez New World Computing oraz specjalnie wyselekcjonowanych map przygotowanych przez fanów HOMM4.

Zobaczysz również trzy nowe stwory, z których każdy jest jednostką IV poziomu. Wspomniany już wcześniej, ziejący ogniem oraz częściowo odporny na czary Megadragon (Czarne Smoki i Archanioły zjada na śniadanie). Stara dobra Katapulta pozwalająca na skuteczniejsze obleganie miast (wyposażona w pojemniki „greckiego ognia" oraz dysponująca skutecznym atakiem obszarowym, który swym rozrzutem przypomina zasięg ognistej kuli). Ostatnim cudem, jakim zostaniesz uraczony, jest odporny na magię, nieposkromiony Oszalały Zgrzytacz, niestety, z wbudowanym berserkiem.

Przewidziano jeszcze kilka innych atrakcji – konkretnie 6 potwornych generatorów. Jako że w ostatnich dwóch dodatkach do HOMM4 pojawia się aż 7 nowych jednostek, postanowiono wykluczyć generator Megadragonów, gdyż są zbyt potężne, aby można je było rekrutować. Są za to generatory Mrocznych Czempionów, Gargant, Goblińskich Rycerzy, Złych Czarodziejek oraz Oszalałych Zgrzytaczy i Katapult.

Niestety, zabraknie w WINDS OF WAR nowej ścieżki dźwiękowej. Będziesz musiał zadowolić się tylko jednym nowym fragmentem.

Wszystkie powyższe usprawnienia nie przekonują mnie jednak o wyższości najnowszego dziecka 3DO nad poprzednimi projektami tej serii. Może zapowiadana część piąta tchnie nieco świeżości w już skostniałą formę.

Paweł „CyberFish" Karaszewski





HoMM IV: Winds of War
3DO / CD Projekt

Wersja PL	Strategia	PC
Multiplayer	kwiecień 2003	PS2
		NGC
		Xbox

Nie spodziewaj się innowacji powalających na kolana – najwyraźniej ludzie z 3DO nie przykładają się do pracy tak, jak dawniej

http://www.3do.com/mightandmagic/heroes4/expansion-wow.html

METAL GEAR SOLID 2
SUBSTANCE

TERMIN
marzec'03
WYDANIA

Gra SONS OF LIBERTY była ciekawą produkcją – bardzo krytykowaną, lecz jednocześnie szanowaną i popularną. Stanowiła raczej interaktywny film niż grę w tradycyjnym tego słowa znaczeniu. Co do jednego nie było wątpliwości – ilość przerywników zdecydowanie przekraczała liczbę momentów, w których konieczna była aktywność grającego. Najnowsza wersja MGS2 ma ten błąd naprawić.

SUBSTANCE zagości na PC, PS2 i Xbox – w każdej wersji będzie to w znacznym stopniu ta sama gra. Ewentualne różnice pojawić się mogą w części wizualnej, ale nie ma co spodziewać się jakichś szczególnych innowacji. Pod względem technicznym rzeczony tytuł ma niewiele różnić się od swego poprzednika. Zresztą, czy aby na pewno była potrzeba poprawy tego elementu gry? MGS2 wciąż prezentuje się nader dostojnie. Nie ma tu nowego kodu, ale za to możesz spodziewać się wielu nowych misji i zadań do wykonania.

Zacznijmy od misji treningowych, które rozgrywają się w przestrzeni wirtualnej. W SUBSTANCE ma się ich znaleźć przeszło dwieście. W tym trybie przećwiczysz zdolność pozostawania w ukryciu, a także nauczysz się wszystkich niezbędnych trików. Najważniejszą nową umiejętnością jest strzelanie z perspektywy pierwszej osoby, co stanowi w MGS2 pewną innowację. Swoistym rozwinięciem tej ścieżki zdrowia mają być tzw. misje alternatywne. W jednym z zadań będziesz musiał – co stanowi jawną sprzeczność z ideą całej gry – wyrżnąć każdego strażnika i żołnierza, jakich spotkasz na swojej drodze. W innej misji będziesz robił zdjęcia, a w jeszcze innej zajmiesz się rozbrajaniem bomby z zapalnikiem czasowym. Mówi się też o ukrytych trybach gry. W SUBSTANCE znajdzie się także cała kampania z SONS OF LIBERTY. Ten tryb gry ma pozostać całkowicie niezmieniony – dla posiadaczy PC i Xboxów będzie to zresztą pierwsza okazja, aby zaznajomić się z tą niewątpliwie efektowną opowieścią. Ponadto zaimplementowany zostanie cykl misji zatytułowanych „Snake Tales". Ta kampania ma być czystą grą – z całkowitym pominięciem wszelkiej narracji, jeśli nie liczyć oczywiście tekstowych wprowadzeń do każdego zadania. Klimat tych zleceń ma być nieco inny od tego, którym dotychczas cieszyłeś się w METAL GEAR SOLID 2. Przede wszystkim misje mają być znacznie trudniejsze. Jak obiecują autorzy, hard-core'owi fani SOLID SNAKE'A dostaną tu bardzo solidną porcję rozgrywki, która wystawi ich zdolności percepcyjne na poważną próbę.





Gra trafi na zachodnie półki sklepowe już na początku marca. Nie da się ukryć, że przed MGS2: SUBSTANCE stoi duże wyzwanie – w tzw. międzyczasie pojawił się przecież rewelacyjny SPLINTER CELL, który stanowi bardzo groźną konkurencję dla tego tytułu. Miejmy nadzieję, że już wkrótce będziemy mogli dokonać porównania obu programów.

Maciej „Anzelmo" Ogiński





Metal Gear Solid 2: Substance	PC
Kanomi / Cenega Polska	PS2
Wersja PL · TPP	DC
Multiplayer · Marzec 2003	Xbox

SUBSTANCE to rozbudowana wersja SONS OF LIBERTY. Dodano kilka nowych trybów gry i taką ilość misji, że wystarczy na pół roku zabawy

http://www.konamijpn.com/products/mgs2_sub/

TERMIN czerwiec '03 WYDANIA

WARCRAFT III FROZEN THRONE

Po bitwie pod Mount Hyjal, w której przeciwko połączonym siłom Ludzkiego Przymierza, Nocnych Elfów oraz Orków stanął Płonący Legion Chaosu, przyszedł czas, by zaleczyć rany. Niezmordowane Elfy wycofały się w mroki lasu Ashenvale. Orkowie na przepastnych pustkowiach Kalimdoru pielęgnują swą ziemię obiecaną – Durotar – a niedobitki lordaerońskich oddziałów pod wodzą czarodziejki — Jainy Proudmoore – zbudowały twierdzę w Theramore. W tym samym czasie bezduszny rycerz śmie(r)ci Arthas, świeżo koronowany Król Lordaeronu, przemierza swe włości w towarzystwie nieśmiertelnej Hordy, dopełniając dzieła zniszczenia zapoczątkowanego przed przybyciem Płonącego Legionu. Dowiedziawszy się o tajemniczym artefakcie, wyrusza na jego poszukiwanie, planując za jego pomocą podbić resztę świata.

Muszę przyznać, że na niewiele gier czekam z taką niecierpliwością, jak na nakładkę do świetnego WARCRAFT III: REIGNS OF CHAOS. Szefowie Blizzarda zapowiadają sporą dawkę nowości. Oprócz kontynuacji kampanii dla jednego gracza, przewidziano nowych bohaterów (po jednym dla każdej ze stron), w tym kilku niezależnych. Na przykład Armię Ludzkiego Przymierza zasilą Krwawi Magowie będący przedstawicielami frakcji krwawych elfów, wywodzącej się od elfów wysokiego rodu.

Sprzymierzeńcami Orków zostaną chytrzy Łowcy Cieni, przewodzący bandom dżunglowych trolli. Są oni mistrzami magii voodoo, specjalizującej się jednocześnie w leczeniu ran oraz rzucaniu uroków. Z kolei Hordę nieumarłych wesprą starożytni ekskrólowie podziemnego pajęczego królestwa Azjol-Nerub. Zostali oni obdarowani znacznymi mocami i mianowani Panami Krypty. Ostatnią grupę bohaterów stanowią tajemniczy Strażnicy, którzy działają jako tajna policja Nocnych Elfów. W pogoni za swymi ofiarami posługują się szeregiem nadnaturalnych



mocy. Jedną z nich jest zdolność teleportowania się w zasięgu wzroku, pozwalająca na schwytanie nawet najszybszego z wrogów.

Blizzard stopniowo dodaje także nowe jednostki. Ludzie dysponować będą oddziałami Spellbreakerów odpornych na wszystkie zaklęcia. Jednak ich najbardziej zaskakującą umiejętnością będzie możliwość kradzieży korzystnych zaklęć i przekazywanie ich swoim towarzyszom. Samotne dzieci Tytanów – budowniczowie świata, stworzeni z żywego kamienia oraz porośnięci mchem potężni Górscy Giganci staną po stronie Nocnych Elfów, by wygnać pozostałości Płonącego Legionu.



Twórcy obiecują zestaw map (wzbogaconych o liczne creepy) zaprojektowanych z wykorzystaniem niespotykanej wcześniej scenerii. Jeśli uznasz jednak, iż wymagają one poprawki, to dostępny będzie zaawansowany edytor świata. Uwzględniono również wiele uwag graczy dotyczących samej rozgrywki. Efektem tego ma być m.in. opcja kolejkowania budynków.



Niestety, na WARCRAFT III: THE FROZEN THRONE przyjdzie zaczekać przynajmniej do maja (a znając firmę Blizzard pewnie dłużej). Niedawno rozpoczęte betatesty mają potrwać przynajmniej osiem tygodni. Należy więc uzbroić się w cierpliwość, zbierając gotówkę na zakup powstającej odsłony. Zbliżające się upalne lato zamierzam spędzić na mroźnym tronie, chłonąc promieniowanie z ekranu monitora, aż roztopią się lodowce Kalimdoru.

Paweł „CyberFish" Karaszewski



Warcraft III Frozen Throne		PC
Blizzard / CD Projekt		PS2
Wersja PL	RTS	NGC
Multiplayer	wiosna 2003	Xbox

I niechaj Blizzard nie zawiedzie oczekiwań swych wyznawców, albowiem ich gniew może być straszny...

http://blizard.com/war3x

TERMIN maj'03 WYDANIA

ENTER THE MATRIX





Niebieska i czerwona. Jedna jest po to, abyś zdołał o wszystkim zapomnieć i abyś jutro ocknął się bezpiecznie we własnym łóżku. Druga natomiast – nie dość, że pozwoli ci samemu stwierdzić „how deep the rabbit-hole goes" – sprawi też, że... że po raz pierwszy w życiu naprawdę się obudzisz. I przygotujesz się do bitwy, która wydaje się być z góry przegrana.



ENTER THE MATRIX opracowywany jest w laboratoriach Shiny Entertainment. Jest to informacja o tyle istotna, że „Lśniący" zdobyli sławę jako autorzy fajnych i niecodziennych gier, jak choćby MDK (główny bohater posiadał celownik snajperski w czapce i spadochron), MESSIAH (gdzie można było przejmować ciała NPC'ów) czy WILD 9 (bodaj jedyna gra, w której umożliwiono torturowanie przeciwników). Aby cały program był przystępny dla szerszego grona użytkowników, nad projektem czuwa koncern Infogrames – a to w zasadzie gwarantuje dobrą zabawę.

Pozostańmy jeszcze na chwilę w temacie osób odpowiedzialnych za ENTER THE MATRIX, bo – wbrew pozorom – jest to wielce interesująca sprawa. Jeszcze nigdy bowiem nie mieliśmy okazji widzieć tak wyraźnego przenikania się światów elektronicznej rozrywki i wielkiego ekranu. Gra wyreżyserowana została przez braci Wachowski, a filmowy choreograf scen walk Yuen Wo-Ping stworzył wszystkie bijatyki, w jakich weźmiesz udział. Przy tej okazji wspomnijmy, że w programie znajdzie się ponad 1000 ciosów i ruchów zrealizowanych w technologii „motion capture".

Co najważniejsze, opowiadana w grze historia będzie integralnym elementem całej trylogii – a zwłaszcza drugiej jej części. Innymi słowy, musisz ukończyć grę, aby móc zrozumieć wszystkie niuanse mającego wkrótce pojawić się na ekranach kin „Matrix: Reloaded". Nie wierzysz? Myślisz, że to marketingowa ściema? Chyba nie, bo w grze pojawi się przeszło godzina materiału filmowego, którego nie zobaczysz w kinie.

A sama gra? Będziesz mógł wcielić się w Niobe lub Ghosta, czyli członków załogi Logosa – ponoć najszybszego statku całego ruchu oporu. Niobe dowodzi okrętem, zaś Ghost odpowiedzialny jest za uzbrojenie maszyny. Cieszy, że zależnie od tego, którą postać wybierzesz, będziesz przechodził grę w nieco inny sposób – włącznie z odmiennymi poziomami i przeciwnikami. 75% czasu ENTER THE MATRIX zajmować mają efektowne walki. Nie bój się, mają one być tak samo fajne jak w filmie. Zakosztujesz słynnego bullet-time, podczas którego będziesz mógł np. biegać po ścianach. Pozostałe 25% to sekwencje pościgów samochodowych i pilotowanie helikopterów... a nawet Logosa! Jakby tego było mało, z czasem zdobędziesz dostęp do konsoli gry i nauczysz się łamać jej zabezpieczenia. Umożliwi to wygenerowanie takich rzeczy, jak choćby nowe bronie, nowe umiejętności czy ekstrawaganckie stroje.

Chociaż do zakończenia prac nad ENTER THE MATRIX pozostało jeszcze trochę czasu, to co dotychczas zostało pokazane światu, robi niemałe wrażenie. Akcja jest szybka i szalenie efekciarska (ale nie możemy zapominać, że to dopiero wersja demo). Tak czy inaczej, gra pojawić ma się 15 maja. W tym samym czasie na wielkim ekranie za oceanem zagości jeden z bardziej oczekiwanych sequeli roku.

Maciej „Anzelmo" Ogiński

Enter The Matrix		PC
Infogrames / CD Projekt		PS2
Wersja PL	TPP	GCN
Multiplayer	Maj 2003	Xbox

Bijatyki, strzelaniny, pościgi i włamywanie się do samej Matrycy. Czyżby szykowało się danie miesiąca?

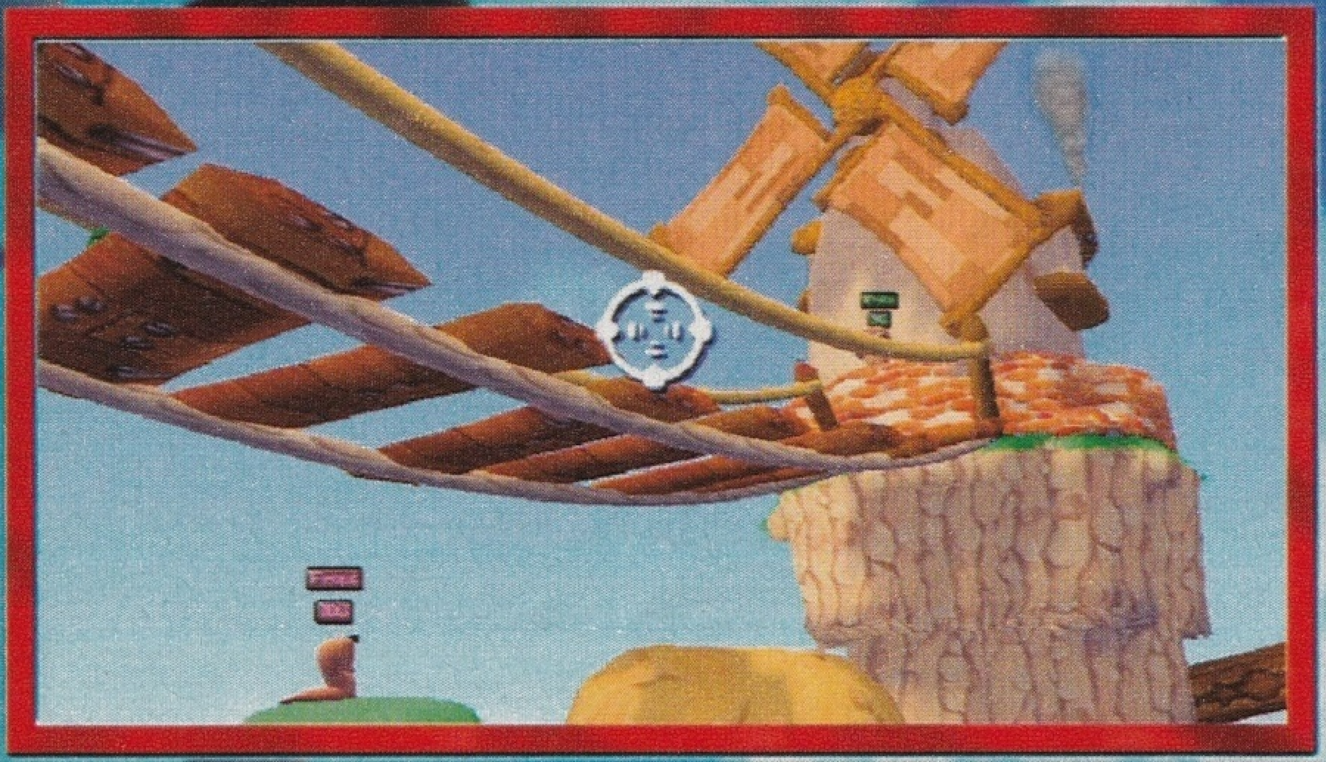
http://enterthematrixgame.com





WORMS 3

TERMIN **zima'03** WYDANIA





Zaczynasz czuć nerwowe kręcenie w brzuchu i ciężko ci się skoncentrować? Jedzenie nie smakuje tak jak smakowało, a sen przypomina raczej mruganie w spowolnionym tempie? Jest chyba tylko jedno wytłumaczenie tych niepokojących objawów. Nie przejmuj się, nie jesteś sam – wieść o nadchodzącej trzeciej części WORMSÓW wstrząsnęła wszystkimi!

Największą z widocznych na pierwszy rzut oka zmian będzie przeniesienie sympatycznych, a zarazem niebezpiecznych robaków w świat 3D! Na pewno już wyobrażasz sobie możliwość rozglądania się po całym, kilkupoziomowym terenie. Przeniesienie gry w ten wymiar wcale nie wpłynie niekorzystnie na możliwości niszczenia otoczenia. Wręcz przeciwnie, nadal granaty i rakiety będą wyrywały ogromne dziury w terenie, z tą różnicą, że efekt ich działania powali cię na kolana. Nie można też pominąć faktu, że tereny walk będą generowane losowo. Zapewne kolejną ogromną atrakcją okaże się możliwość obserwowania otoczenia oczami jednego z robaków – będzie to na pewno bardzo pomagało chociażby w celowaniu!



Nie tylko grafika ulegnie zmianom. Zaskoczą cię również dźwięki i muzyka. Swoją drogą ciekawe, czy da się zrobić jeszcze bardziej wyczesane udźwiękowienie niż to, którym cieszyliśmy się w poprzednich częściach?

Zastanawiasz się też zapewne, jak będzie się grało w nowym otoczeniu. Otóż nie ulega wątpliwości, że strategia gry, którą przyjąłeś w poprzednich wersjach, będzie musiała ulec pewnym zmianom i to również ze względu na zastosowanie zupełnie nowego systemu Sztucznej Inteligencji komputera. Zapoznasz się również z nowym interfejsem, który ponoć ma być o wiele wygodniejszy od obecnego. Na taktykę gry będą wpływać zmienne warunki pogodowe, ponadto także symulacja dnia i nocy w pewnym stopniu zmusi cię do generowaniu coraz to nowych pomysłów.

Tradycyjnie twoim głównym zadaniem będzie dowodzenie drużyną chorych na umyśle, gotowych na wszystko robaczków. Każdy z nich z podniesioną głową będzie nosił imię, które mu nadasz, i mówił w sposób, w jaki mu każesz. Nie zabraknie ulubionych broni z poprzednich części, takich jak bazooka, granaty, dynamit, a do tego dojdą oczywiście nowe. Pomyślałeś teraz o nalotach z powietrza? Ich również nie zabraknie , a na pewno w nowej oprawie nabiorą one nieopisanego wdzięku :-).

Tryb gry dla jednego gracza ma być dopieszczony do granic możliwości. Przede wszystkim do wykonania będziesz miał masę misji, a do wyboru szeroki wachlarz trybów rozgrywki. Niektóre etapy czy plansze będziesz musiał odblokować sam. Pojawią się również sekretne misje.





Główną zaletą WORMSÓW zawsze była zabawa z żywym przeciwnikiem. I tym razem będziesz mógł zmierzyć się z kolegą ze szkolnej ławki przy jednym sprzęcie bądź poprzez sieć lokalną lub Internet. Niestety, opcja gry poprzez Sieć będzie dostępna tylko dla komputerów PC, ale za to ma być bardzo rozbudowana. Posiadacze blaszaków będą również mieli do dyspozycji edytor poziomów i terenów.

WORMSY z numerkiem 3 na pewno zrobią sporo zamieszania na rynku. Szykuje się porządna dawka zabawy i kolejne godziny rywalizacji! To będzie prawdziwy szał!

Grzegorz „Murmur" Młodawski

Worms 3
Team 17 Software / LEM

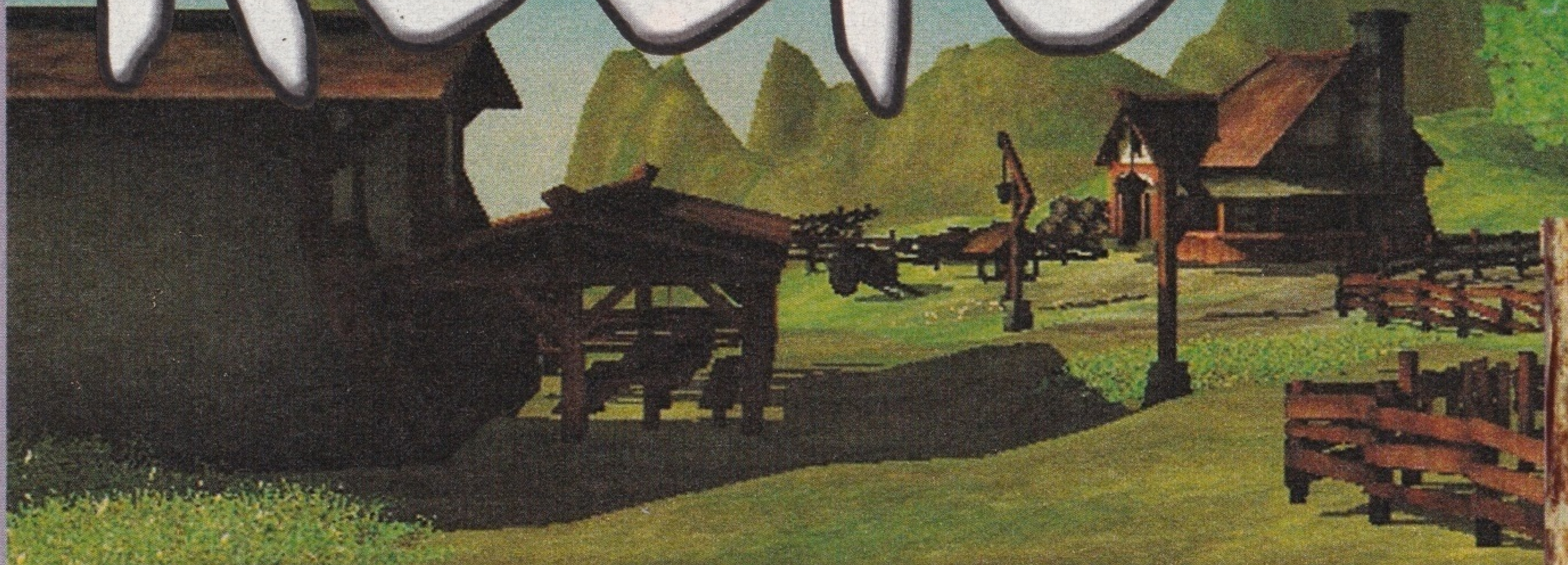
Wersja PL	Logiczna	PC
Multiplayer	Zima 2003	PS2
		GC
		Xbox

Ta gra już jest hitem... Nie oszukujmy się, robaki są nieśmiertelne i znowu atakują!!! Ten ich słynny wdzięk i poczucie humoru...

http://www.worms3.com

TERMIN **jesień '03** WYDANIA

ROOTS: KEEPERS OF THE SHATTERED SOUL



Po miastach i wioskach rozeszła się już wiadomość, że rodzima firma Techland planuje wydanie nowego cRPG, którego akcja dziać się będzie w świecie fantasy. Z zapowiedzi wynika, że fabuła THE ROOTS nawiązywać będzie do legend i mitów europejskich oraz dalekowschodnich. Akcja gry ma być rozbudowana, ma gracza zaskakiwać i oczywiście trzymać w ciągłym napięciu.

Historia z THE ROOTS rozgrywa się w świecie Lorath. Świat ten pogrążony jest w totalnym chaosie, a to za sprawą walki toczącej się pomiędzy potężnymi bogami, chcącymi zdobyć władzę nad żywiołami planety. Tradycyjnie, zupełnie przypadkowo zostaniesz wplątany w całą aferę i dopiero z biegiem czasu odkryjesz, że twoje losy dziwnie przypominają pradawne proroctwa.

Ze screenów można by wywnioskować, że widok podczas gry będzie z oczu bohatera. Nic bardziej mylnego! Mechanika będzie bardziej zbliżona do tej zastosowanej w WARCRAFTCIE 3 – rozwiązanie to może okazać się całkiem wygodne.

Całą zabawę rozpoczniesz w miejscu o nazwie Corris. Jest to miejscowość położona w Wielkim Lesie, o tyle szczególna, że w samym jej centrum znajduje się Drzewo Życia, które pełni rolę magicznego opiekuna mieszkańców. Podczas przygody napotkasz blisko 80 postaci. Będą to zarówno mieszkańcy osad, opiekunowie magicznych drzew, magowie, jak również i demony. Prawdziwą jednak niespodzianką jest liczba potworów, nad którą pracują autorzy. Będzie ich aż 77 gatunków – spotkasz więc trolle, wilkołaki, szkielety, a nawet potwory stworzone przez wspomniane demony.







Otoczenie będzie dosyć standardowe – chyba niewiele można wymyślić w tej kwestii. Zwiedzisz kilka krain. Oczywiście charakteryzować się będą dużą różnorodnością. W efekcie będziesz przemierzał pustynie, bagna, góry, jeziora wyspy, piramidy, lochy i gorące płomienie piekła.

System walk tworzony jest na wzór wykorzystanego w grach takich jak FINAL FANTASY czy GRANDIA. Jeśli nie miałeś okazji grać w żadną z nich to wiedz, że czekają cię bardzo widowiskowe pojedynki toczące się na różnego rodzaju arenach. W likwidowaniu przeciwnika pomogą ci ciosy specjalne oraz potężne czary, którym towarzyszyć będą wspaniałe efekty. Jeśli nie dasz sobie rady, zawsze będziesz miał możliwość wezwania sojuszników, którzy udzielą ci wsparcia w walce z wrogiem. Zdaniem autorów takie rozwiązanie ma nadać rozgrywce odpowiedniej dynamiki oraz dać ci pełną kontrolę nad losami bohaterów.

Póki co, nie wiadomo jak będzie wyglądała sprawa gry wieloosobowej. W najbliższym czasie jednak informacja na ten temat powinna być już dostępna. Graficznie THE ROOTS ma stać na bardzo wysokim poziomie. Odwzorowanie zjawisk atmosferycznych, symulacja pory dnia i nocy to tylko niewielki ułamek tego, co zobaczysz. Do tego dochodzą dynamicznie animowane włosy oraz tkaniny ubiorów bohaterów, jak również piękne środowisko naturalne, które bogate będzie w animowaną trawę, drzewa i krzaki. Jeśli chodzi o część graficzną znalazłoby się jeszcze wiele określeń technicznych, które nic nie mówią przeciętnemu graczowi, takich jak cieniowanie volumetryczne, czy bumpmapy na postaciach. Najważniejszy jednak i tak jest końcowy efekt.

Z zapowiedzi twórców wynika, że na grę nie będziesz musiał czekać zbyt długo. Prace trwają już od września zeszłego roku, a wydanie tytułu planowane jest na trzeci bądź czwarty kwartał tego roku. Do tego czasu pozostaje śledzić oficjalną stronę gry, która lada chwila powinna pojawić się w Sieci.

Grzegorz „Murmur" Młodawski







Roots: Keepers of The Shattered Soul
Techland / Techland

Wersja PL	cRPG	PC
Multiplayer	Jesień 2003	PS2
		GCN
		Xbox

THE ROOTS ma szanse podbić serca graczy, ale może także okazać się klapą

http://roots.techland.pl



Tom Clancy's
RAINBOW SIX™ 3
RAVEN SHIELD™
PL
PROFESJONALNA
POLSKA WERSJA
1
19:43
Życie zakładników zagrożone
19:45
ŻADNEGO KOMPROMISU
KONIEC TERRORU
POPROWADŹ ZESPÓŁ RAINBOW
>ZWALCZAJ TERRORYSTÓW WYKORZYSTUJĄC 57 NAJNOWOCZEŚNIEJSZYCH RODZAJÓW UZBROJENIA
>ZMIERZ SIĘ Z 16 GRACZAMI W PEŁNYM AKCJI TRYBIE MULTIPLAYER
>NIESPOTYKANY REALIZM GRAFIKI OPARTY NA NAJNOWSZEJ TECHNOLOGII UNREAL™
ORYGINALNA I NAJLEPSZA GRA STAŁA SIĘ NIEDOŚCIGNIONA.
Zamów już dziś w sklepie
www.mig.pl
PLAY it
www.play-it.pl
Red Storm
ENTERTAINMENT
Play It On
ubi.com
Ubi Soft
ENTERTAINMENT

Syberia 2 PC



Benoit Sokal, autor słynnego AMERZONE, chciał stworzyć komiks. Miał gotowy scenariusz oraz pierwsze szkice... Pewnej bardzo ciemnej nocy doszedł jednak do wniosku, że SYBERIA sprawdzi się lepiej jako gra komputerowa. I rzeczywiście – wydana w zeszłym roku przygodówka podbiła serca graczy na całym świecie. Tylko wtajemniczeni wiedzieli, że jest ona jedynie wstępem do prawdziwej opowieści o losach uroczej prawniczki Kate Walker. Dopiero w „dwójce" ujawnione zostaną wszystkie tajemnice mechanicznego świata, a intryga zakończy się jasno i bez niedomówień.

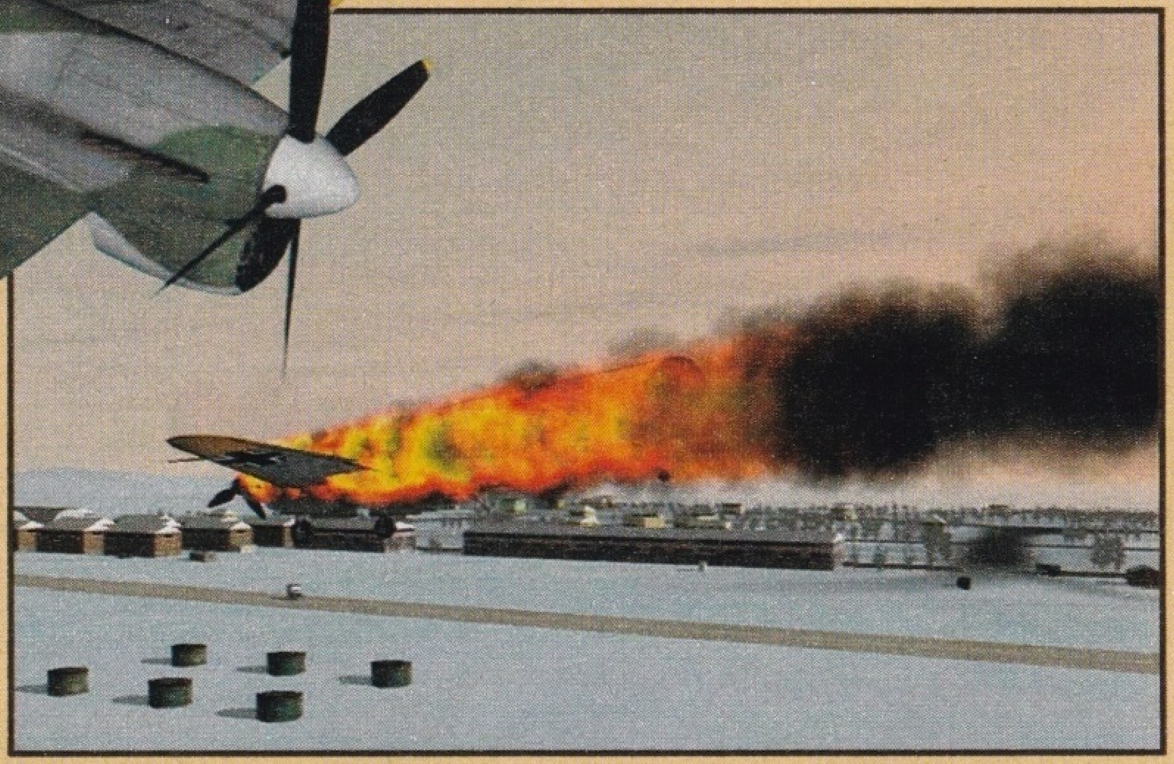


Akcja programu przeniesie cię w 4 miejsca. Rusofile ucieszą się z odwiedzin Romansburga, na ekranie pojawi się też wioska Youkol oraz Wielki Północny Przesmyk. Zobaczysz również dynamiczne cienie i animowany śnieg, a także nowe postacie niezależne. Wydarzenia potoczą się szybciej, przybędzie dramatycznych zwrotów akcji i zaskakujących niespodzianek. Jednak co tak naprawdę wydarzy się na porośniętej mamutami Syberii, dowiesz się dopiero na jesieni.

IL-2 Sturmovik: Forgotten Battles PC



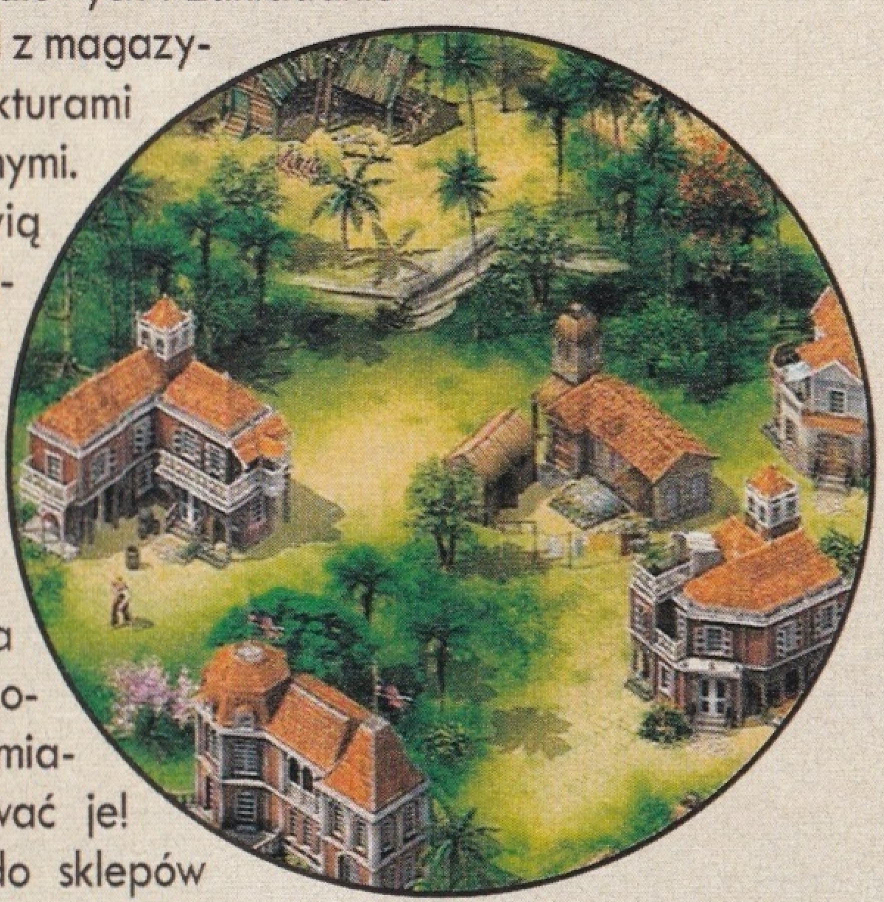
IL-2 STURMOVIK był nieprzeciętnie odlotową grą o samolotach i ich odlotowych kierowcach, zwanych przez fachowców pilotami (a to ze względu na wysoki stopień utelewizyjnienia ich życia prywatnego). Owa nieprzeciętność sprawiła zaś, że wierni fani tego programu niemal od początku domagali się kontynuacji. To właśnie dla nich firma 1C przygotowała samodzielne rozszerzenie FORGOTTEN BATTLES. Znajdzie się w nim 20 nowych misji przeznaczonych dla pojedyńczego gracza i 10 przeznaczonych do zabawy w sieci. Autorzy programu dorzucili też 51 samolotów (z czego aż 30 da się pilotować), komplet nowych map i całą armię dodatkowych obiektów naziemnych, w tym kilka krążowników i pancerników. Poprawiono też grafikę, wzbogacając ją o bardziej szczegółowe tekstury i lepiej wymodelowane budynki. W grze znalazły się wreszcie udoskonalone procedury sztucznej inteligencji oraz ulepszona dynamika lotu. Tym samym IL-2 STURMOVIK: FORGOTTEN BATTLES stał się poprawionym kandydatem do tytułu najbardziej dorzuconej symulacji lotniczej ulepszonego 2003 roku. Uff!



Port Royale PC



Strategia handlowa twórców PATRICIAN 2. Wcielasz się w postać młodego kupca, właściciela malutkiego stateczku o podartych żaglach i dziurawej burcie. Kilka tygodni temu zatrudniłeś kapitana, strasznego pijusa zresztą, i dałeś mu do dyspozycji dzielną, choć lubiącą złopać rum załogę. Powiedziałeś im „Płyńcie stąd, leszcze" i... popłynęli. Czeka ich olbrzymi ocean (2500 na 1900 mil morskich) usiany wyspami i wysepkami, na których usytuowano 60 portów i miast. W każdym z nich obowiązują nieco inne ceny najpopularniejszych dóbr. Cała zabawa polega na tym, by kupić tanio, sprzedać drogo i nie zmęczyć się zbyt srogo. Sęk w tym, że na morzach szaleją piraci. Dość często dochodzi więc do bitew, wymagających od gracza nie lada zręczności oraz umiejętności strategicznego myślenia. W PORT ROYALE czeka cię też odkrywanie nowych lądów, nawiązywanie kontaktów handlowych i zakładanie prywatnych osad z magazynami, manufakturami i polami uprawnymi. W grze pojawią się cztery zwalczające się nacje, kilkadziesiąt rodzajów statków, a także ukryte skarby. Będzie można nawet zorganizować napad na miasto i zaanektować je! Program trafi do sklepów wiosną tego roku.





Mercedes Benz World Racing PC, PS2, GCN, X-box

Programistom TDK Mediactive Europe jakaś duża ryba wyżarła rozum. Chłopaki twierdzą bowiem, że ich nowa gra – MERCEDES BENZ WORLD RACING – zaoferuje graczom „posmak nowego wymiaru elektronicznej rozrywki". Sformułowanie to wydaje się niefortunne, gdyż chyba wszyscy normalni ludzie pamiętają z lekcji matematyki smak poszczególnych wymiarów. Przypominał on, w zależności od powierzchni nośnej, kredę do tablicy bądź papier w kratkę. Jednym słowem „bleeeek!". Na szczęście MERCEDES BENZ WORLD RACING zapowiada się bardzo interesująco. W grze pojawi się kilkadziesiąt tras o długości do 46 kilometrów każda. Gracze zobaczą też 109 wozów, zarówno tych nowych, jak i prototypowych czy pochodzących sprzed 50 lat. Będą ciężarówki, dżipy z napędem na cztery koła, a także „parówki", w których ścigał się główny bohater MAFII. Dobrze oddany model jazdy (uwzględniono około 150 parametrów) oraz dopracowana grafika dopełnią całości... Szykuje się naprawdę ostra jazda! Tylko gdzie podział się mój kask?

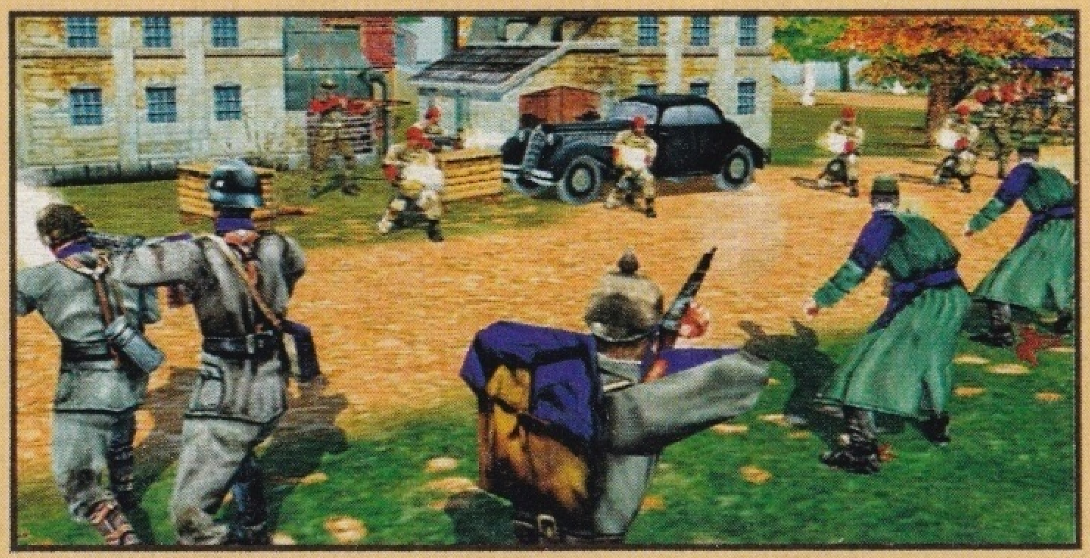




Empires: Dawn Of The Modern World PC

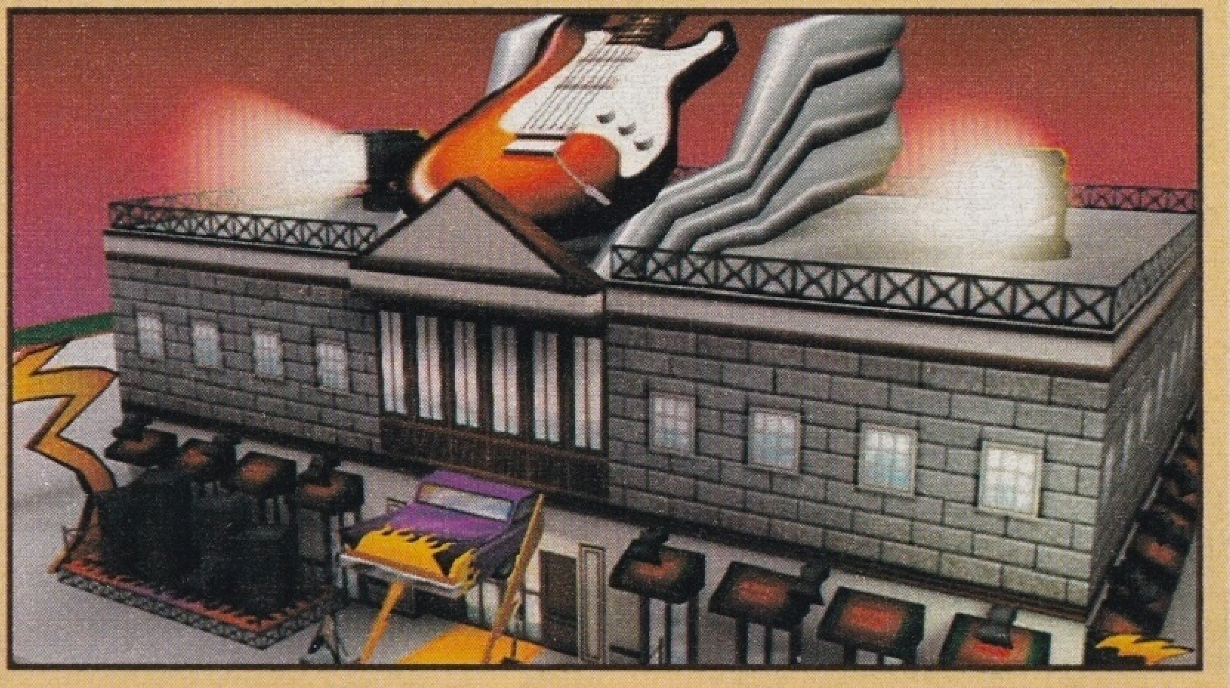
W sieci pojawiły się pierwsze obrazki z gry EMPIRES: DAWN OF THE MODERN WORLD. Będzie to widowiskowa strategia czasu rzeczywistego, wykorzystująca najnowsze akceleratory i tym samym oferująca śliczną, bogatą w szczegóły grafikę. Jednak to nie one stanowią najmocniejszy punkt tego programu. Znacznie bardziej atrakcyjnie zapowiada się warstwa treściowa gry. Pokierujesz w niej olbrzymimi armiami składającymi się z ciężkozbrojnych rycerzy bądź... rosyjskich enkawudzistów. W programie sportretowane zostanie ponad 1000 lat historii cywilizacji, zaś poszczególne nacje zyskają swoją własną, bardzo zindywidualizowaną otoczkę (bronie, technologie, umiejętności). I jeszcze jedno – nad EMPIRES: DAWN OF THE MODERN WORLD pracuje ekipa z Stainless Steel Studios, dowodzona przez Ricka Goodmana. Człowiek ów maczał swoje paluszki m.in. w AGE OF EMPIRES i EMPIRE EARTH, jest więc gwarantem najwyższej jakości gry. Swoją drogą ciekawe, czy jego żona też wabi się Empiria?





Restaurant Empire

PC

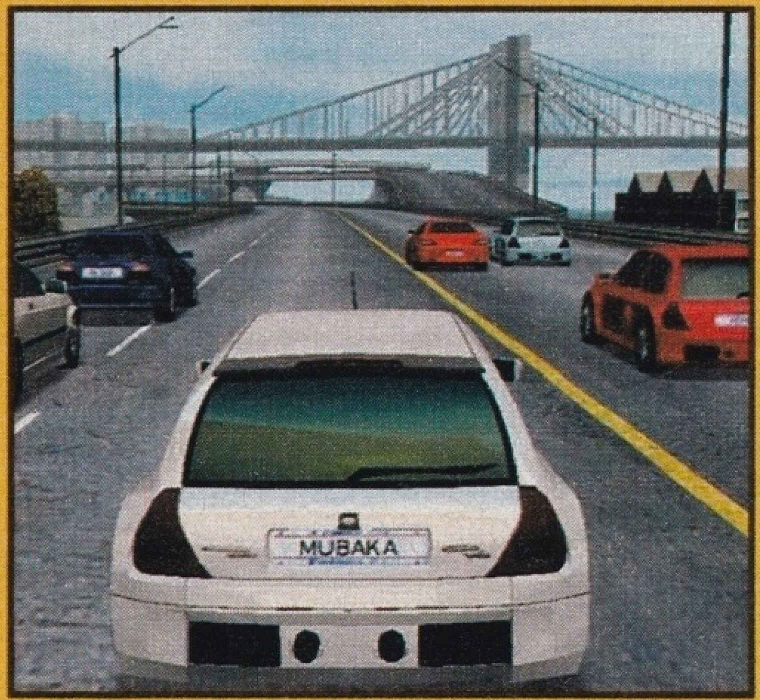


Każdy zdrowy na umyśle człowiek chciałby mieć w domu słodkiego misiaka koalę tudzież małego kotka. Niestety, ten ostatni zwierzak żre za dwóch i śpi za pięciu, zaś jego utrzymanie pochłania góry pieniędzy. Aby opłacić te wszystkie suche i mokre karmy, szczotkowanie, perfumowanie i miziane, trzeba założyć własny biznes! W RESTAURANT EMPIRE, grze autorów HOTEL GIANT, będziesz prowadził restaurację. Na początku osiedlisz się w Rzymie, Paryżu bądź Los Angeles, później zaś wybierzesz odpowiedni lokal, udekorujesz go i zatrudnisz kucharzy. Zdecydujesz też, które spośród 200 dostępnych potraw będą u ciebie serwowane. Zaletą gry jest grafika 3D. W stosunku do HOTEL GIANT poprawiono animację postaci i system wykrywania kolizji pomiędzy obiektami. Na graczy czeka też 18 rozbudowanych scenariuszy, klimatyczna oprawa dźwiękowa oraz... wysokie jak na grę ekonomiczną wymagania sprzętowe.

Downtown Run

PC, PS2, GCN

Plafoniusz Hegezyp Konon podniósł się z kolan i zastanowiwszy się przez chwilę nad celowością życia bez picia, majestatycznie wczołgał się do samochodu. Z najwyższym trudem usadowił się na ciasnym foteliku dla dziecka, a następnie z głośnym trzaskiem zamknął drzwi. Ciasna kabina błyskawicznie wypełniła się zapachem taniego alkoholu marki „Brzozowa Water". Mimo nieprzyjemnego posmaku w ustach Plafoniusz Hegezyp Konon zdołał jednak trafić kluczykiem w dziurkę... Jeden ruch i silnik znów zaczął pracować. O taaaak! Świętozar Prot Kawon nie wygra tego wyścigu! Nie wygra, bo DOWNTOWN RUN to zawody tylko dla profesjonalistów. 14 samochodów takich marek jak Audi, Peugeot, Renault, VW, Saab, Ford, MG czy Mitsubishi razem z 24 trasami położonymi w największych miastach świata gwarantuje nieziemskie wrażenia. Szkoda tylko, że model jazdy określono jako „uproszczony". No, ale cóż, w tym stanie dwunastoletni Plafoniusz Hegezyp Konon nie zajechałby daleko...



Vietcong

PC



W świecie elektronicznej rozrywki człowiek nie znający MAFII czuje się jak DJ Bobo na koncercie Metalliki. Niedługo zaś poczuje się jeszcze gorzej (może jak Britney Spears na swoim własnym koncercie?), gdyż Illusion Softworks kończy pracę nad grą VIETCONG, widowiskową strzelaniną FPP. Akcja programu dzieje się w 1967 roku. Sześcioosobowy oddział zostaje zrzucony w ciemnej dżungli i poprzez chaszcze rusza do walki o wolność, równość i tanie hamburgery. Od czasu do czasu urządza sobie bieg na przełaj, małą masakrę bądź atak na pozycje przeciwnika. W kryzysowych sytuacjach przesiada się do ciężarówki, dżipa czy na barkę wodną i zwiewa, aż się za nim kurzy. Autorzy gry stawiają na realizm. We wspomnianych chaszczach wroga trudno wypatrzyć, wszędzie roi się od zasadzek, min i zasieków, zaś napalm nie zawsze spada po właściwej stronie frontu. Wydarzeniom tym towarzyszy kapitalna atmosfera tworzona m.in. przez przeraźliwe wrzaski radiowców, próbujących przekazać sobie najnowsze rozkazy. Znakomita grafika oraz zmienne warunki pogodowe kończą długą listę zalet programu. To może być czarna kobyła tego roku!

Maluch Sim

PC



Dawno, dawno temu, kiedy Ziemia była jeszcze młoda, a skryte pod jej powierzchnią dinozaury produkowały ze swoich kości ropę naftową, we Włoszech rekordy popularności bił FIAT 500. Ze sklepów znikły wówczas 4 miliony tych wozów. Na początku lat 70. turyński koncern zdecydował się opracować poprawiony model samochodu – równie mały, równie tani, jeno ciutkę bardziej nowoczesny. Tak powstał FIAT 126, produkowany przez wiele lat w Fabryce Samochodów Małolitrażowych w Bielsku-Białej. Kiedyś jeździła nim cała Polska! Niedawno Fiacik, oficjalnie uważany już za zmarłego, trafił do gry komputerowej MALUCH SIM. Jest to amatorska produkcja skierowana do fanów zręcznościowych symulacji jazdy. Gracz wskakuje do jednego z 3 dostępnych modeli malucha (650E, 650 SPORT, 700 BIS) i rusza na trasę. A właściwie na bezdroża, gdyż oba dostępne etapy przypominają boisko – są prostokątne i usiane przeszkodami w postaci rzek, płotków, krzaków, drzewek, domków, itp. Do programu dołączono edytor tras i samochodów. Co najważniejsze, całość znajduje się na naszej płycie CD oraz jest dostępna w sieci za darmo, podczas gdy pierwsze prawdziwe maluchy kosztowały 69 tys. złotych (przy średniej pensji w wysokości 3 tysięcy).



SuperPower

PC

Gdy prezydent Korei Kim De Dżung dowiedział się, że broń atomowa jest niebezpieczna, wystrzelił ją na terytorium USA. Chwilę później George „Dablju" Bush usłyszał w CNN, że jego ukochany Teksas nie istnieje. Gdy informację tę potwierdziło CIA, wściekły kowboj wypowiedział wojnę Korei, a przy okazji zbombardował Kubę (kiedyś facet o tym imieniu przystawiał się do jego żony) i Japonię (lokalni panoszą się wszędzie z aparatami i Xboxów nie kupują). W odwecie Putin porwał Osamę bin Ladena, zaś zmęczony alkoholem Saddam Husajn zwrócił obiad. Fikcja? Gra! W SUPERPOWER pokierujesz losami jednego ze 140 autentycznych państw, stworzonych na podstawie danych pochodzących z archiwów ONZ i CIA. Program zawiera największą bazę danych w historii elektronicznej rozrywki, do tego około 4000 różnych jednostek, niezwykle zaawansowane procedury sztucznej inteligencji i ciekawą oprawę dźwiękową. Miłośnicy EUROPA UNIVERSALIS – zbrójcie swoje portfele!

Teksty: Michał „Joel" Zacharzewski

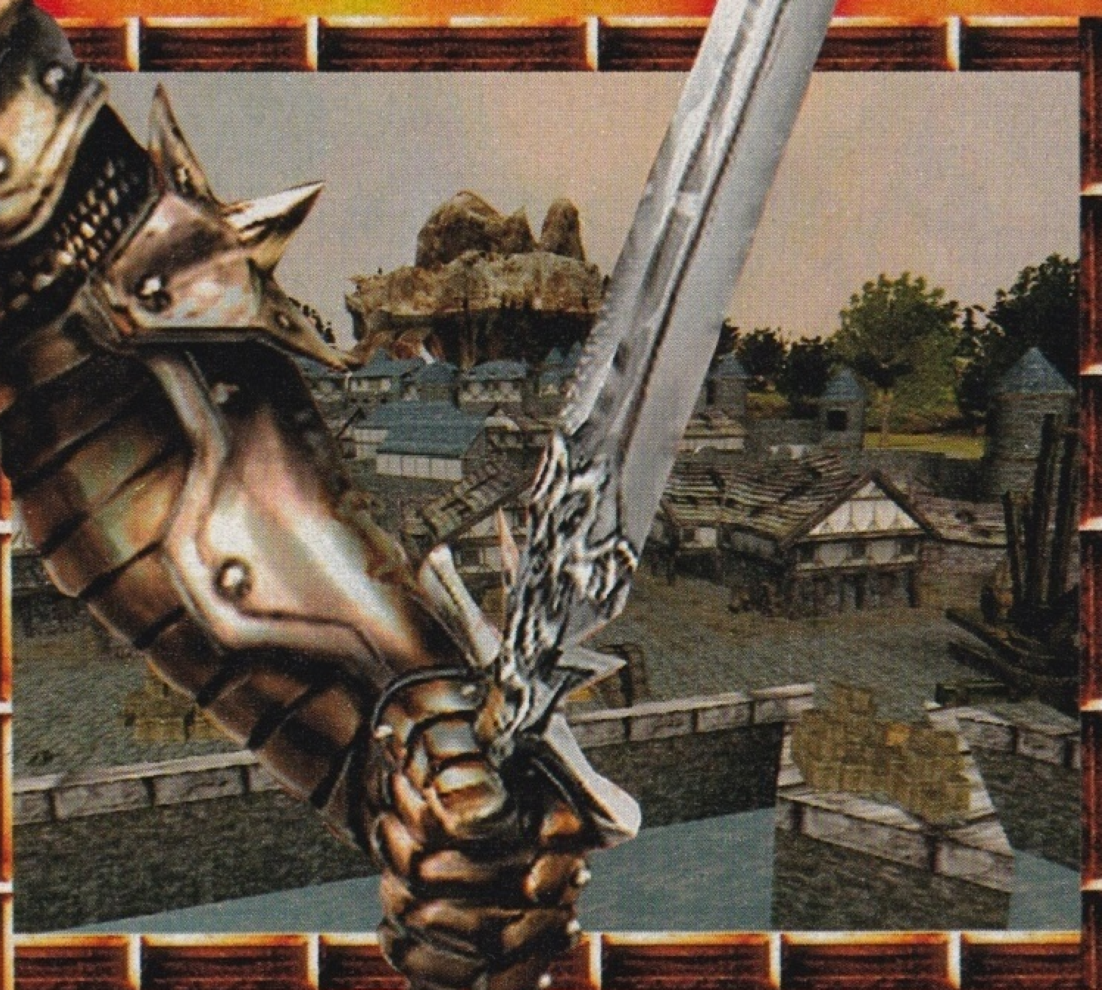
Gothic II





TERMIN kwiecień'03 WYDANIA

Nie lubię odcinania kuponów od sprawdzonych pomysłów, ale panom z Piranha Bytes mogę pogratulować



Kolesie z niemieckiego studia Piranha Bytes zapewne nie spodziewali się tak spektakularnego sukcesu. GOTHIC, przeznaczony początkowo tylko na rynek naszych zachodnich sąsiadów, zyskał takie powodzenie, że głupotą byłoby nie pchnąć gry w szeroki świat. No i pchnięto, a szeroki świat przyjął GOTHICA równie ciepło co rodzime podwórko, choć liczne bugi nieco przygasiły początkowy wybuch entuzjazmu. Przyczyn sukcesu tytułu należy upatrywać w świetnie zrealizowanym, rozległym i bogatym świecie gry, przedniej oprawie i genialnej atmosferze zabawy. Powstanie sequela było nieuniknione. No i jest! Co prawda, na razie tylko w Niemczech, ale i do nas program dotrze niebawem.

Gra zaczyna się niemal w tym samym momencie, kiedy zakończyła się część pierwsza. Główny bohater kilka tygodni spędził leżąc pod gruzami, żywiąc się jakimś paskudztwem i powoli opadając z sił. W efekcie nasz przypakowany hero z części pierwszej z powrotem staje się cienkim kmiotem z niskimi statystykami – wszystkie wyuczone umiejętności szlag trafia. Cóż, doświadczenie trzeba zdobywać od nowa. Sprytne. Mag, który uwalnia nas z opresji i sprowadza do swojej wieży, daje nam kilka wskazówek, po czym wyprawia w świat. Naturalnie, powierzając uprzednio „Bardzo Ważne Zadanie". No i fajnie.

Na początek spenetrowałem posiadłość maga. Mile zaskakuje spora liczba detali i przyjemna interakcja z otoczeniem. Komnaty są kompletnie umeblowane, na ścianach wiszą obrazy, w lochu straszą narzędzia tortur – aż miło popatrzeć. W fotelu możemy teraz usiąść i chwilkę odpocząć albo uciąć sobie krótką drzemkę w łóżku. Przedmioty można podnosić jednym kliknięciem myszy, to samo tyczy się otwierania skrzyń, itp. Szybko i bezproblemowo. Po znalezieniu jakiegoś oręża, wyszedłem na zewnątrz i ruszyłem gościńcem przed siebie. No i mnie trafiło. Prosto w łeb! Ta gra jest genialna! Wędrujesz, gdzie cię nogi poniosą, mijasz stawy, polanki, jaskinie, przydrożne kapliczki, jakieś zagajniki. Do pieczary możesz wejść i zapolować na gobliny, w zaroślach znajdziesz trupa,

Gothic II | Ocena: **X**

Piranha Bytes / CD Projekt

http://www.piranhabytes.com

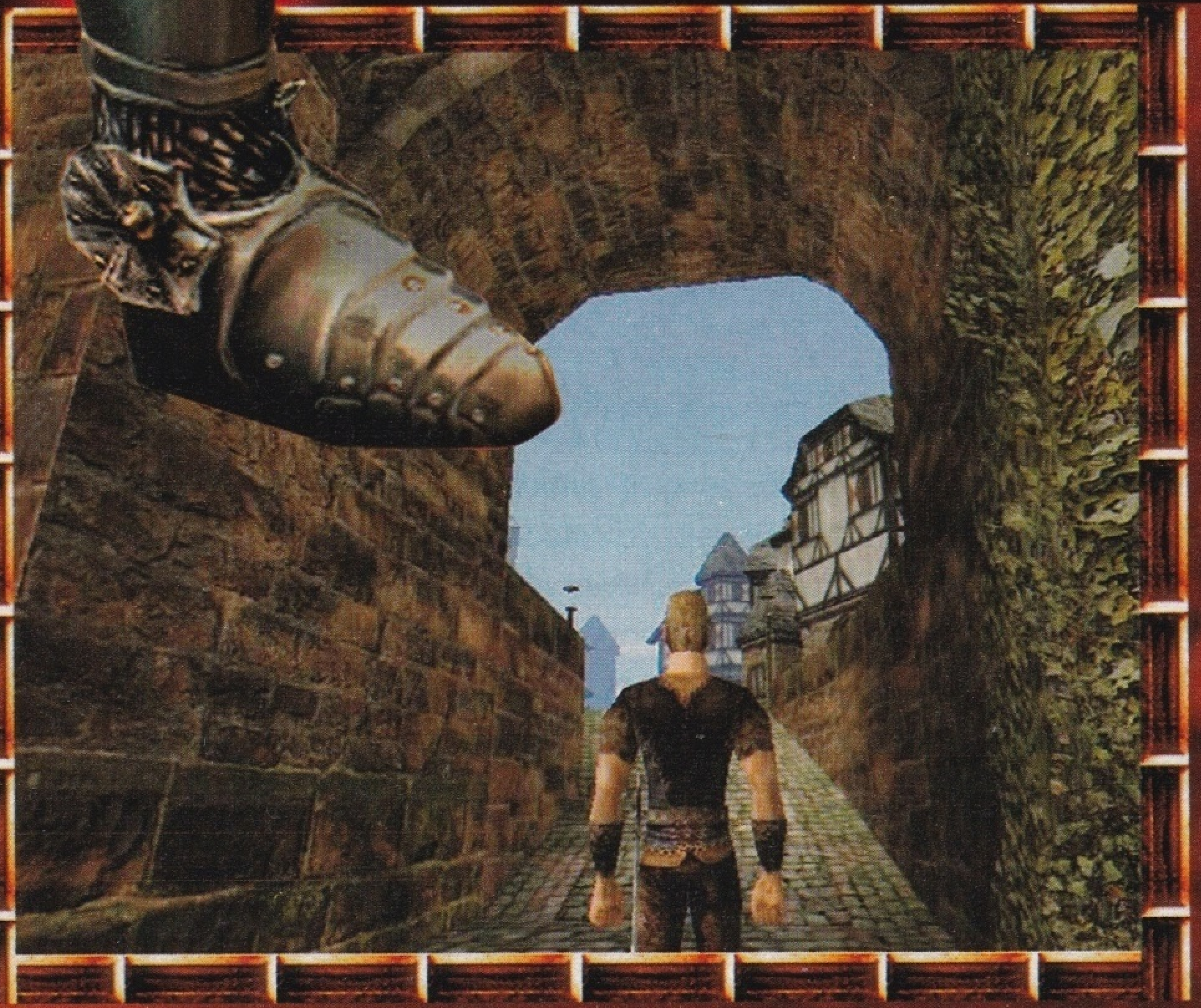
Wersja PL	RPG	PC
Multiplayer	Cena: 99 zł	PS2
Wymagania sprzętowe		GBA
Pentium III 700 MHz, 256 MB RAM, 32 Mb akcelerator 3D		Xbox

X Grafika | X Dźwięk | X Frajda

Ogromny świat, detale, rozmach, udźwiękowienie, klimat, grywalność

Nieco przestarzała grafika, nie najlepsze sterowanie, bugi

Ogromny rozmach i potężna dawka grywalności aż biją po oczach. Czekajmy, bo naprawdę jest na co!















którego łuk na pewno ci się przyda, przy posągu bóstwa możesz pomodlić się i złożyć ofiarę bądź.... ukraść jałmużnę pozostawioną tam przez innych. Przy drodze natkniesz się na obóz goblinów, w grocie stoczysz walkę z bandą zbójów, a ze spotkanym po drogę łotrzykiem ubijesz być może ciekawy interes... Jak w prawdziwych życiu, najbezpieczniej trzymać się traktu i nie zbaczać z drogi. Wtedy ryzykujesz co najwyżej starcie z zabłąkanym goblinem, bądź wyleniałym wilkiem. Jeśli jednak kozak, możesz zapuścić się w głąb lasu, pobiegać po skalistych zboczach gór i poszukać skarbów w jaskiniach – pamiętaj jednak, że ryzykujesz wtedy spotkanie z gigantycznymi insektami, ogromnymi wilkami i innymi bestiami. Za lasem roztacza się wiejski krajobraz. Pagórki obsiane parzenicą, zwierzęta w zagrodach, stodoła, wiatrak, gospodarstwo. Sielanka. Krótka wymiana zdań z gospodarzem i ruszamy dalej. Po okazaniu lewej przepustki strażnik wpuszcza nas do miasta. Kolejny szok. To miasto żyje! Ludzie załatwiają sprawunki, spacerują, rozmawiają na ulicach. Kowal pracuje przy kole szlifierskim, alchemik warzy mikstury w swojej pracowni, kapłan naucza wiernych zgromadzonych przed kaplicą, a przed koszarami żołnierze ćwiczą się w szermierce. Z większością postaci można pogadać otrzymując różnorodne zadania lub choćby informacje. W miejskim porcie tętni życie, kupcy dobijają targu, a na wodzie kołyszą się małe łódki rybackie. Bez chwili zastanowienia skoczyłem do wody. Przepłynąłem chyba ze 200 metrów i znalazłem się na zapuszczonej plaży. Kilka kroków i zobaczyłem ogromny galeon zacumowany przy nabrzeżu... Z wrażenia tylko zabełkotałem. Niestety... przy próbie abordażu jakiś niemiły pan zdzielił mnie mieczem. Szkoda, bo zabawa zaczynała się rozkręcać.

Ponieważ powyższe wrażenia pochodzą z wersji alpha gry, nie mogę się już doczekać wersji finalnej. Trzeba jednak przyznać, że nie wszystko wygląda tak różowo. Lokacje ociekają detalami, ale trudno oprzeć się wrażeniu, że mamy do czynienia z minimalnie tylko ulepszonym silnikiem pierwszego GOTHICA. Dopracowania wymagają przede wszystkim modele postaci, bo ewidentnie brakuje im poligonów. Gdzieniegdzie warto by wrzucić również lepsze teksturki oraz poprawić wygląd wody, trawy i innych drobiazgów. Nie powinno stanowić to problemu, a gra wyglądałaby jeszcze lepiej. Jeśli chodzi o nowości, autorzy chwalą się, że świat gry rozrósł się czterokrotnie. Po tym, co zobaczyłem, jestem skłonny w to uwierzyć, jak również w to, że po drodze spotkamy około pięciuset istotnych dla fabuły NPC. Jeśli dodać do tego niebanalną historię (z luźno wplecionymi wątkami z części pierwszej), wspaniałe udźwiękowienie (świergot ptaków, plusk wody, szum wiatru jak w prawdziwym lesie – rewelacja!) i sugestywny klimat gry... murowany przebój!





Nie od dziś wiadomo, że zapewnienia autorów często nijak się mają do rzeczywistości, ale w przypadku GOTHICA II mamy namacalne dowody, że tym razem ściemy nie będzie. Fani tytułu wiedzą, czego się spodziewać – dostaną produkt będący rozwinięciem idei części pierwszej, pozbawiony denerwujących błędów. Reszta niech również nie zapomni sprawdzić GOTHICA II, bo w moim przekonaniu produkcja Piranha Bytes będzie grą bardziej wartościową, niż wszystkie zeszłoroczne dokonania Black Isle i Bioware razem wzięte. Byle do kwietnia!

Maciej „Fantazyoosh" Waszkiewicz

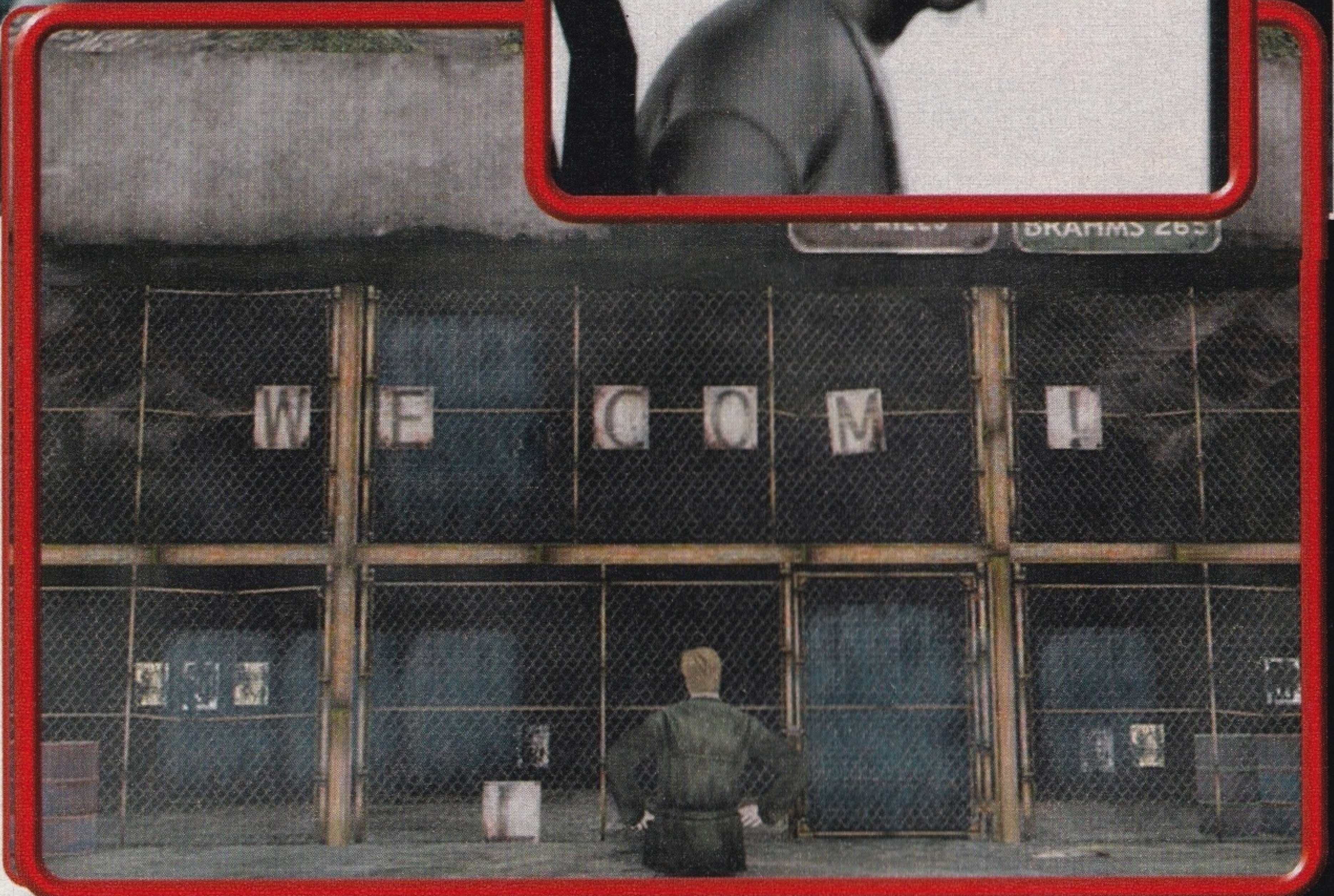




SILENT HILL 2
The Silence is Broken

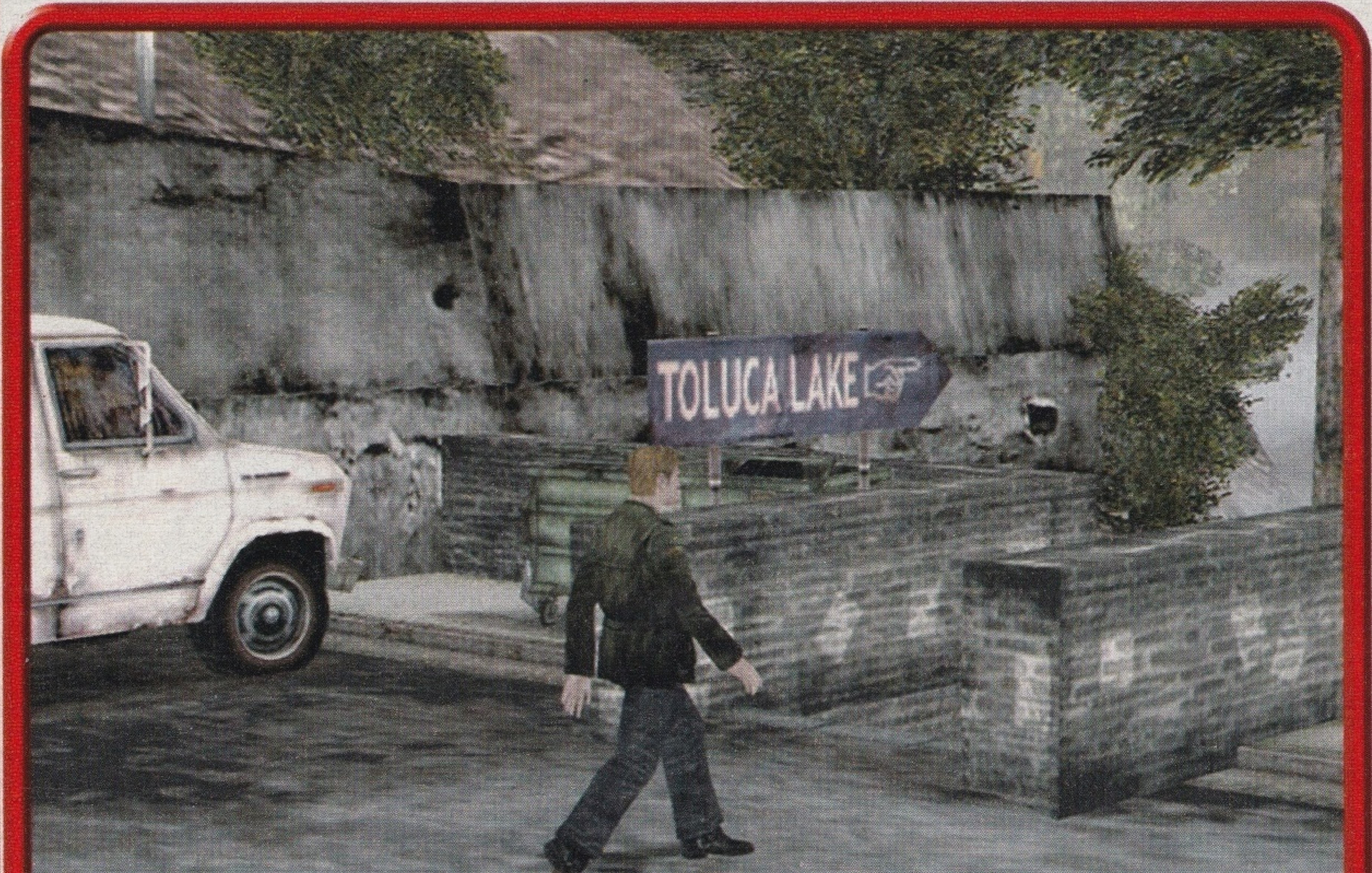


Strach – negatywna emocja pojawiająca się w stanach zagrożenia lub w przypadku nagłej zmiany sytuacji, której nie można szybko ocenić. Rozładowanie strachu następuje najczęściej przez ucieczkę lub atak



Rzadko zdarza się gra, która potrafi wywołać prawdziwy strach. Na naszym, pecetowym poletku jest ich właściwie tyle co nic. Z nowych produkcji chyba jedynie gry z serii ALIENS VS PREDATOR miały na tyle sugestywny klimat, żeby wpędzić gracza w autentyczne stany lękowe. Co innego rynek konsolowy, a dokładniej japońscy developerzy. Ci ludzie mają jakiś dar zamiany swoich najohydniejszych wizji w kod binarny. Tak powstało już kilka niezłych serii straszących użytkowników konsol od dobrych paru lat. Mimo ostrej konkurencji, prym nadal wiedzie Konami ze swoim SILENT HILL. Chcesz wiedzieć, dlaczego? To się dobrze składa, bo pecetowa konwersja drugiej części MILCZĄCEGO WZGÓRZA wjeżdża właśnie na sklepowe półki.

Nazywasz się James Sunderland i zaczynasz grę w miejskim kiblu. Tak po prostu. Stoisz przed brudnym lustrem, gapiąc się tępo w odbicie. Dlaczego tu, dlaczego teraz? Nie wiadomo. Wychodzisz na zewnątrz i zaczynasz czytać. List od żony. Dostałeś go całkiem niedawno. Dziwne, zważywszy że Mary nie żyje od trzech lat. Choroba była nieuleczalna. Trzeba żyć dalej. A teraz list. Ona chce się z tobą spotkać w Silent Hill, w waszym „specjalnym miejscu". Byliście tu kiedyś razem. Zakochała się w tym miasteczku, zupełnie nie wiedzieć czemu. Ale jak to możliwe... po latach... przecież widziałeś ją martwą. Coś jednak karze ci jej szukać... wbrew logice i zdrowemu rozsądku. Zdrowy rozsadek? Tu? Zapomnij. Witaj w Silent Hill.



Na wstępie musisz wiedzieć jedno: ta gra nie jest normalna. Aby dotrzeć z parkingu do Centrum miasteczka, przedzierasz się przez spowite gęstą mgłą chaszcze, mijasz cmentarz (na którym spotykasz bladą panienkę – podobno szuka tu swoich bliskich) i dalej, wzdłuż jakiś zardzewiałych ogrodzeń. Kamera cały czas zmienia położenie tak, że czujesz się obserwowany, śledzony. Już na tym etapie ciarki chodzą po plecach, a nie spotkałeś jeszcze żadnego monstrum. Spokojnie, miasto już blisko.

W mieście ani żywej duszy. Chyba że uznasz, że zmasakrowany zombie, z rękami zaszytymi pod skórą, ma duszę. Zresztą... kto wie? W tej grze wszystko jest chore, a niejasna fabuła sprzyja snuciu własnych przypuszczeń. Czy Mary rzeczywiście zmarła na skutek choroby? Może ktoś ją skrzywdził? Może ty? Kochałeś ją czy nienawidziłeś? I kim do diabła jest kobieta spotkana w parku? Wygląda przecież jak twoja żona, ale nią nie jest. A może? Tu nic nie jest jasne, strzępki fabuły podrzucają takie właśnie skojarzenia. To jeszcze nic. Poczekaj, aż zwiedzisz zamknięte lokacje.

Tu właśnie zaczyna się schiza. Na początku kierujesz się do opustoszałego motelu. Szybko robi się zupełnie ciemno. Przeszukujesz kolejne apartamenty. W każdym z nich inny koszmar... Wypatroszony człowiek przed telewizorem, którego jeszcze kilka minut temu tu nie było. W warsztacie krawieckim żywy manekin pragnący cię udusić. Makabra. Dodaj do tego efekty dźwiękowe w rodzaju krzyku dziecka. A ogromny kat w rzeźnickim fartuchu spoglądający zza krat? Aż strach się zbliżyć. Jakby tego było mało, muzyka jeszcze bardziej potęguje tę wypaczoną rzeczywistość. Dudnienia, trzaski, zgrzyty... No i radyjko Jamesa szumiące, gdy w pobliżu znaj-

dzie się jakaś maszkara. Nie radzę grać po ciemku, ze słuchawkami na uszach. Zresztą sam się o tym przekonasz.

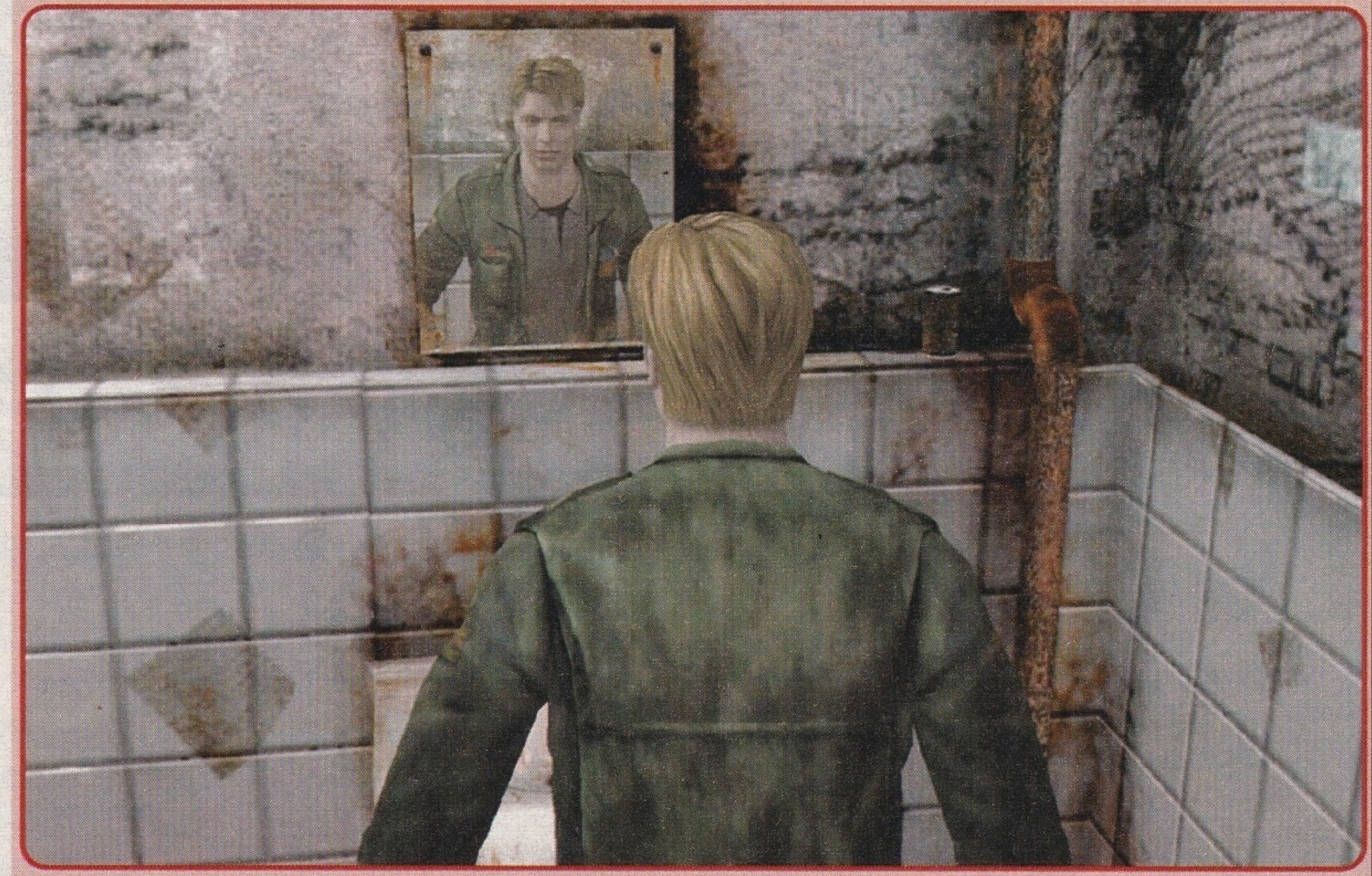
Po wydostaniu się z motelu przychodzi czas na wizytę w kręgielni. Zwiedzisz też lokalny szpital (uwaga na zmasakrowane pielęgniarki!), więzienie, hotel. Wszystkie lokacje wykonano perfekcyjnie, z wielkim kunsztem i artyzmem. Całe otoczenie jest trójwymiarowe i liczone w czasie rzeczywistym. Brud, syf, rdza, ludzkie szczątki, okultystyczne symbole – to motywy wiodące jeśli chodzi o design lokacji. Niektóre widoki naprawdę szokują. Trup w lodówce? Jak najbardziej, a to jeden z fajniejszych motywów. Na swojej drodze spotkasz kilka osób, każda psychicznie nie mniej zwichrowana od ciebie. Że wymienię tylko Laurę, małą pyskatą, dziewczynkę, która włóczy się sama po mieście i rzekomo przyjaźniła się z Mary, oraz Billego, otyłego koleżkę, w obecności którego zawsze giną ludzie. Towarzystwo zasila również Angela, dziewczyna z cmentarza, która zdaje się mieć niejedno na sumieniu. Wyborna kompania, nie sądzisz?

Jak już napisałem, w kwestii audio-wideo SILENT HILL 2 wypada znakomicie. Pecetowa konwersja została przygotowana na bazie wersji z Xboxa. Dostajesz zatem lepszej jakości tekstury i dodatkowy epizod do rozegrania (tym razem kierując sobowtórem żony Jamesa). I wszystko byłoby cacy, gdyby ludzie odpowiedzialni za przeniesienie gry na grunt pecetowy nie pokpili sprawy. Pominę już fakt, że na konsoli grafika była dużo plastyczniejsza – na PC mgła i niektóre tekstury wyglądają bardzo ziarniście, a dodatkowo część efektów świetlnych wzięła w łeb. Pominę, bo jeśli ktoś nie wdział wersji na PS2 czy pudło Billa, nie będzie miał co do grafy zastrzeżeń. Niemniej drażni mnie taka rozbieżność. Kompletną fuszerkę odstawiono natomiast, projektując menu gry – wygląda paskudnie. Wkurza też długi czas ładowania niektórych lokacji i mapy. Momentami można się wściec. W wersji pecetowej sejwować można w dowolnym momencie zabawy. Fajnie. Szkoda tylko, że nikt nie pomyślał, żeby wyrzucić z gry używane na konsolach savepointy. Ech. Ostatnią pretensję mam do prerenderowanych filmików, które rwą się i gubią dźwięk. Aha, czy wspomniałem, że gra na klawiaturze to katorga?

Mimo powyższych uwag gra jest wyśmienita i bezwzględnie powinieneś się z nią zapoznać. Dlatego też wyjątkowo nie obniżam oceny końcowej. Byłoby to krzywdzące zarówno dla gry, jak i dla ciebie, gdyż mógłbyś przegapić taki rodzynek. Polecam ze wszech miar, jeno zadbaj o środki na serce i poproś, żeby ktoś cię pilnował.

Maciej „Fantazyoosh" Waszkiewicz

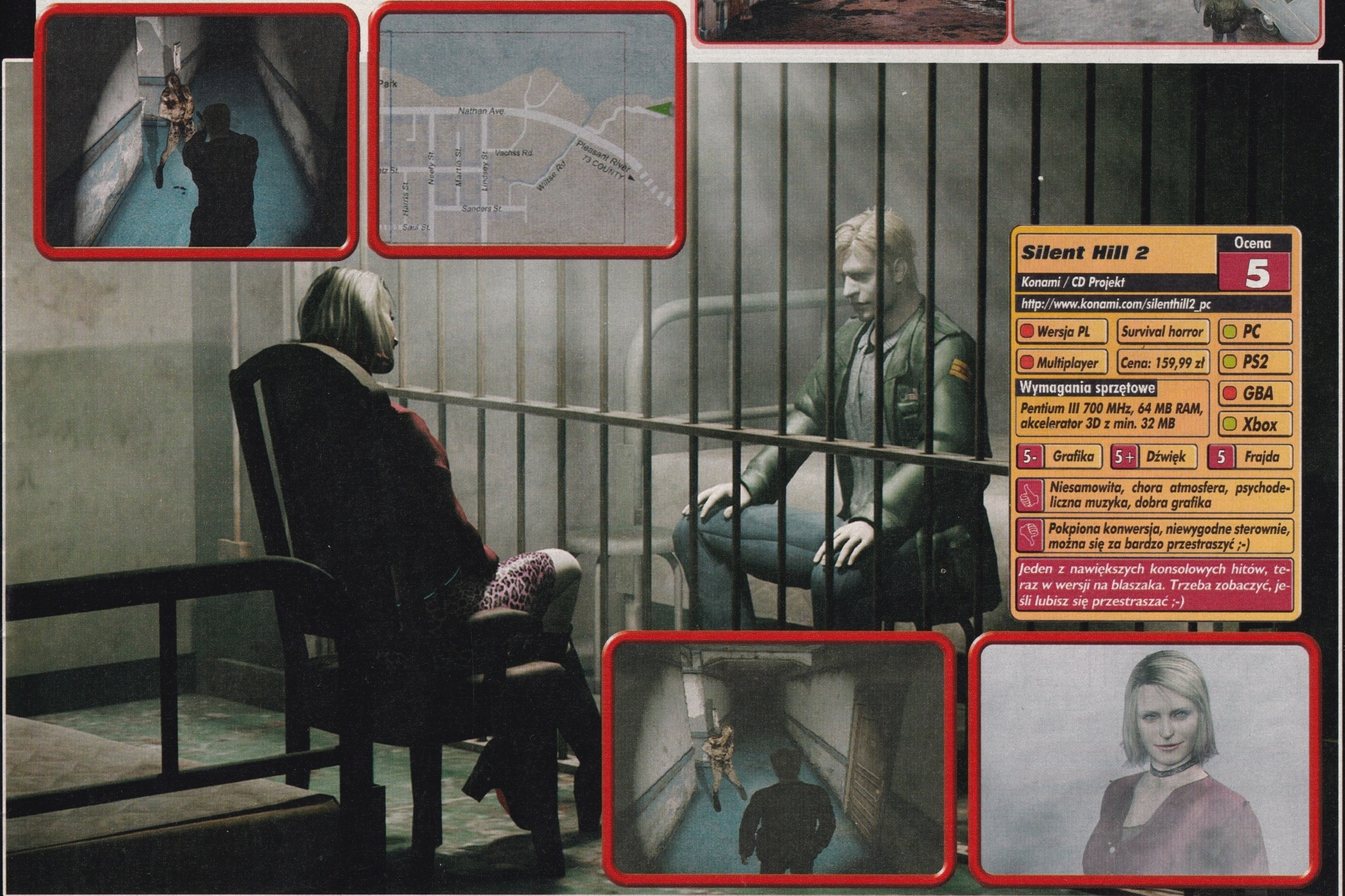
...tylko przerażenie i strach



Gra zaczyna się właśnie w tym miejscu – czyli w toalecie. Przyznasz, że trochę tu obskurnie. A to dopiero początek. Jeżeli klimat już cię kręci, wkładaj płytkę do napędu i pogrążaj się w schizofrenicznej atmosferze miasteczka Silent Hill







Silent Hill 2 — Ocena: **5**

Konami / CD Projekt

http://www.konami.com/silenthill2_pc

Wersja PL	Survival horror	PC
Multiplayer	Cena: 159,99 zł	PS2
		GBA
		Xbox

Wymagania sprzętowe
Pentium III 700 MHz, 64 MB RAM, akcelerator 3D z min. 32 MB

5- Grafika | 5+ Dźwięk | 5 Frajda

Niesamowita, chora atmosfera, psychodeliczna muzyka, dobra grafika

Pokpiona konwersja, niewygodne sterownie, można się za bardzo przestraszyć ;-)

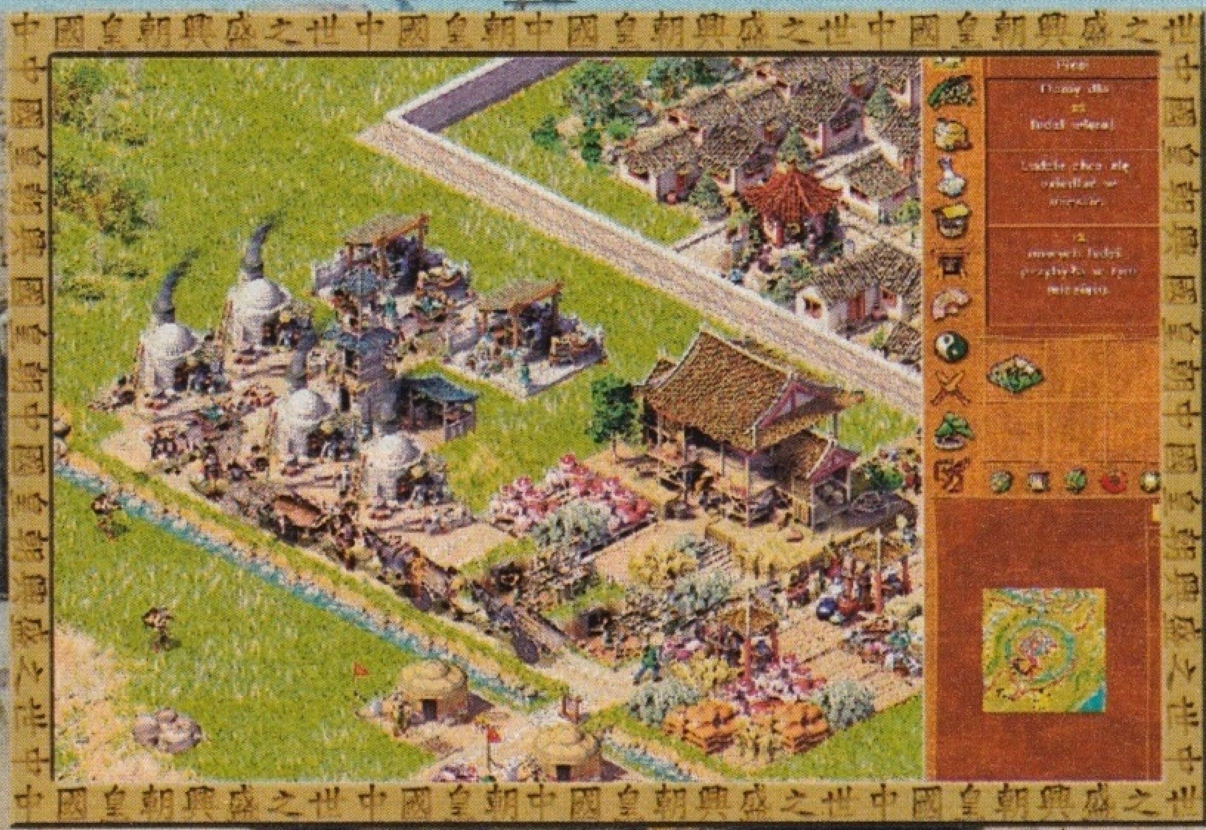
Jeden z największych konsolowych hitów, teraz w wersji na blaszaka. Trzeba zobaczyć, jeśli lubisz się przestraszać ;-)

Cesarz
Narodziny Państwa Środka

Na początku była jaskinia.. Niestety, nie mieszkało się w niej zbyt wygodnie....







Nikt nie wiedział dlaczego, ale postanowiono się z niej wyprowadzić i poszukać innego schronienia. Zbudowano je w pobliżu rzeki. Powstałą konstrukcję nazwano domem. Dom spodobał się innym ludziom, więc zaczęli stawiać kolejne domy. W ten sposób powstała osada.

CESARZ – NARODZINY PAŃSTWA ŚRODKA nie jest jednak historią o tym, jak założono pierwsze ludzkie osiedle. To kolejna gra Impressions Games i Sierry (we współpracy z Breakaway Games) z cyklu przybliżającego starożytne kultury. Po serii śródziemnomorskiej (CEZAR III, FARAON oraz ZEUS) akcja przenosi się do starożytnej Azji, w czasy około 2100 roku p.n.e., na który to rok datują się początki panowania dynastii Xia. Podczas trwającej prawie 3,5 tys. lat podróży w czasie (aż do około 1215 roku n.e., czyli schyłku epoki świetności Chin północnych, podbitych przez Czyngis-Chana) będziesz mógł spróbować swoich sił jako wielki budowniczy, niepokonany wojownik i wybitny przywódca. Czy jesteś w stanie sprostać nieoczekiwanym wyzwaniom oraz trudnym obowiązkom ciążącym na przyszłym Cesarzu Państwa Środka?

Zgodnie z maksymą „lenistwo matką wynalazku" w osadzie wydrążono studnię, aby nie trzeba było biegać po wodę aż nad rzekę. Natomiast zakłócającą spokój dziką zwierzyną zajęli się myśliwi koczujący w skórzanych namiotach. Jednocześnie dostarczali oni surowe mięso do młyna (nie do końca rozumiem tego elementu, ale nie jestem specjalistą od chińskiej kultury), zapewniając w ten sposób osadzie zapasy pożywienia. Pokarm z młyna trafiał do sklepu spożywczego lub na wózki ulicznych handlarzy.

Sława nowej wioski, oazy spokoju oraz miejsca mlekiem i miodem płynącego (tak naprawdę głównie mięsem i mięsem płynącego, ale gwoli językowej ścisłości...), zaczęła docierać w głąb kraju. Z pobliskich prowincji ściągały rodziny Mengów, Yinów, Xiangów, Shangów (i wiele innych), aby zakosztować dreszczyku emocji związanego z życiem w nieznanym, aczkolwiek cieszącym się dobrą opinią miejscu. Zdarzało się jednak, że jakiś dom się zawalił



Cesarz: NPŚ	Ocena: 4-
Sierra / Play-It	
http://emperor.sierra.com/emperor/	
Wersja PL	Sim
Multiplayer	Cena: 129,99 zł
PC	PS2
GBA	Xbox

Wymagania sprzętowe
Pentium II 400 MHz, 64 MB RAM, 800 MB HD, 4 MB karta graf.,modem

Grafika	Dźwięk	Frajda
4+	3+	3+

👍 Tryb multiplayer, dobra lokalizacja, ilość misji – ponad 40

👎 Brak przełomowych zmian w serii, monotonna muzyka, skomplikowane zasady

Program polecamy przede wszystkim chinofilom oraz fanom wszelkich serii SIMopodobnych. Gra wymaga jednak cierpliwości, bo jest dość trudna

bądź spłonął, dlatego zatrudniono inspektora nadzorującego stan zagrożonych budynków.

Zaabsorbowani tworzeniem osiedla mieszkańcy z początku nie zwracali uwagi na różnorodność spożywanych posiłków. Jednak z czasem zbrzydło im jedzenie samej zupy mięsnej. Zbudowano plantacje, gdzie część ludzi znalazła pracę przy uprawie różnorodnych zbóż, kapusty, ryżu itp. W ich sąsiedztwie posadzono konopie służące do wyrobu ubrań i sznurów (i nie tylko, hehe).

W myśl zasady, iż nie samym chlebem żyje człowiek, wzniesiono w już-prawie-miasteczku świątynię przodków. Można w niej było składać bogom dary, aby przychylniej patrzyli na mieszkańców i chronili ich przed wszelkimi nieszczęściami. Czasami bogowie, widząc fanatyczne oddanie wiernych, zsyłali swych awatarów, którzy pomagali w rozbudowie osiedla, w walce z najeźdźcami i błogosławili plony. Dbając o rozwój intelektualny tworzono szkoły muzyczne, teatralne, akrobatyczne. Ukształtowała się również nowa struktura społeczna ze szlachtą na czele. Domostwa elit odwiedzali uczeni z akademii konfucjańskiej gotowi prowadzić zażarte dyskusje o obowiązkach poszczególnych członków rodziny wobec siebie i wobec społeczeństwa. Skromne uliczki w mniej zamożnych dzielnicach przemierzane były przez kapłanów, mnichów i wieszczki.

Życie w mieście miało także swoje przykre strony. Urząd podatkowy bezwzględnie ściągał należne władcy świadczenia, nie bacząc na sytuację finansową poddanych. Żebracy, rabusie oraz bandyci czyhali na naiwnych w ciemnych uliczkach, pośród targowego tłumu i w miejscach, gdzie strażnicy nigdy nie zaglądali. W obawie przed najazdem barbarzyńców wzniesiono wieże, wzmocniono mury miejskie oraz zbudowano fort, w którym



szkolono potrzebne oddziały. Zbliżał się czas ostatecznej konfrontacji...

Głównym atutem CESARZA – NARODZIN PAŃSTWA ŚRODKA jest tryb multiplayer. W swojej kategorii jest to pierwsza gra pozwalająca na prowadzenie potyczki przez Internet. Kierując państwem-miastem będziesz mógł nawiązywać sojusze, otwierać misje handlowe lub prowadzić wojny z innymi podobnymi metropoliami. Przygotowano w tym celu kilka map sieciowych oraz edytor kampanii. Dodatkowo dostępnych jest aż 8 wielostopniowych kampanii, co (przy założeniu, iż jesteś miłośnikiem gatunku) zapewnia zajęcie na przynajmniej kilka tygodni ostrego grania.

Lokalizacja wykonana przez polskiego dystrybutora – firmę Play-It – została przeprowadzona poprawnie, aczkolwiek można dostrzec drobne niedociągnięcia (np. w menu robotników). Za największą słabość gry uważam jednak brak przełomowych zmian w stosunku do FARAONA i ZEUSA, niewątpliwie pierwowzorów CESARZA. Oczywiście występują pewne zauważalne różnice. Poprawiono interfejs, dodano pewne nowe motywy (nowe technologie rolnicze, przodkowie, znaki zodiaku, itp.) ale w samej rozgrywce nie wprowadzono niczego, co drastycznie poprawiłoby grywalność. Zmieniło się tylko/aż miejsce akcji.

Muzyka charakterystyczna dla chińskiej kultury wydaje się być raczej przeciętna, szczególnie dla Europejek i Europejczyków nieprzyzwyczajonych do tego typu dźwięków (chylę czoła przed wielbicielami muzyki orientalnej). Ogólną ocenę obniża także dosyć skomplikowany zbiór reguł rządzących grą. Bez przeczytania fragmentów instrukcji miałbym spore trudności z odgadnięciem niektórych kombinacji w ustawieniach budynków, zastosowaniu feng-shui itp.

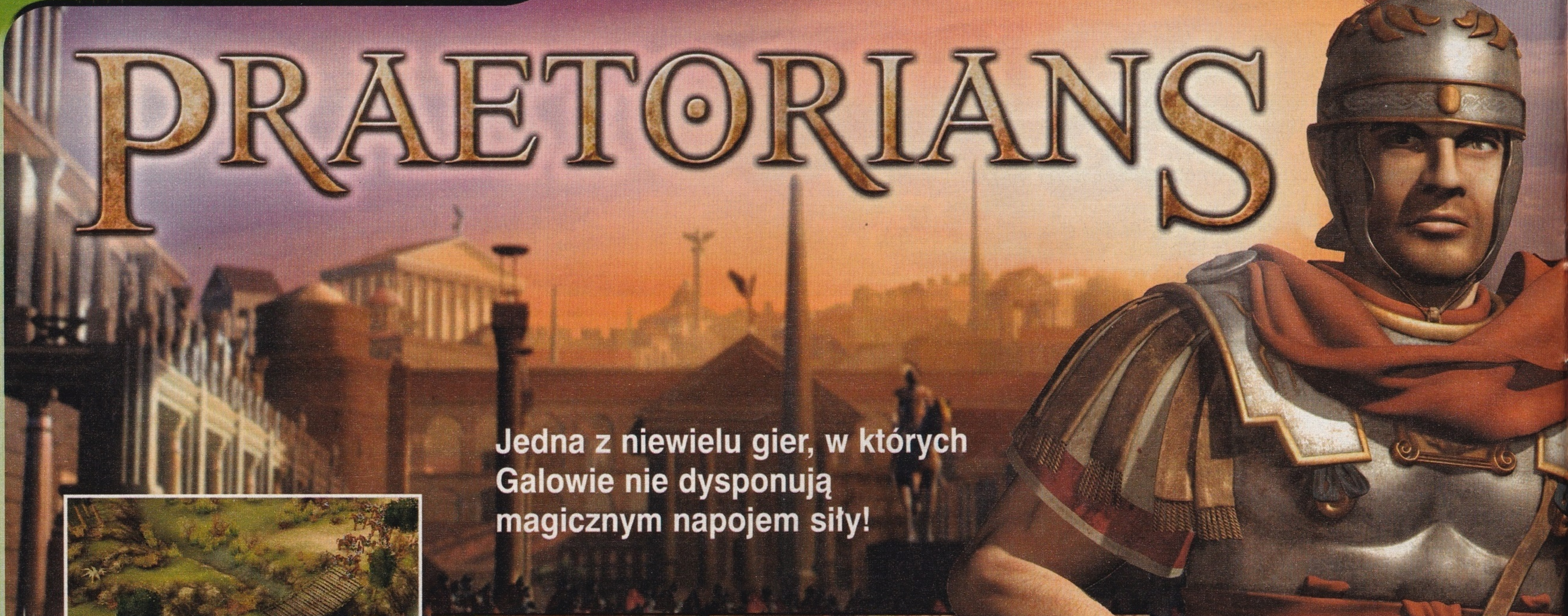
CESARZA docenią przede wszystkim osoby, które nie miały wcześniej okazji budować fantastycznych osiedli w Rzymie, Grecji czy Egipcie, a więc maniacy serii SIM-owych. Będzie to dla nich spora nowość, niewątpliwie warta uwagi.

Paweł „CyberFish" Karaszewski









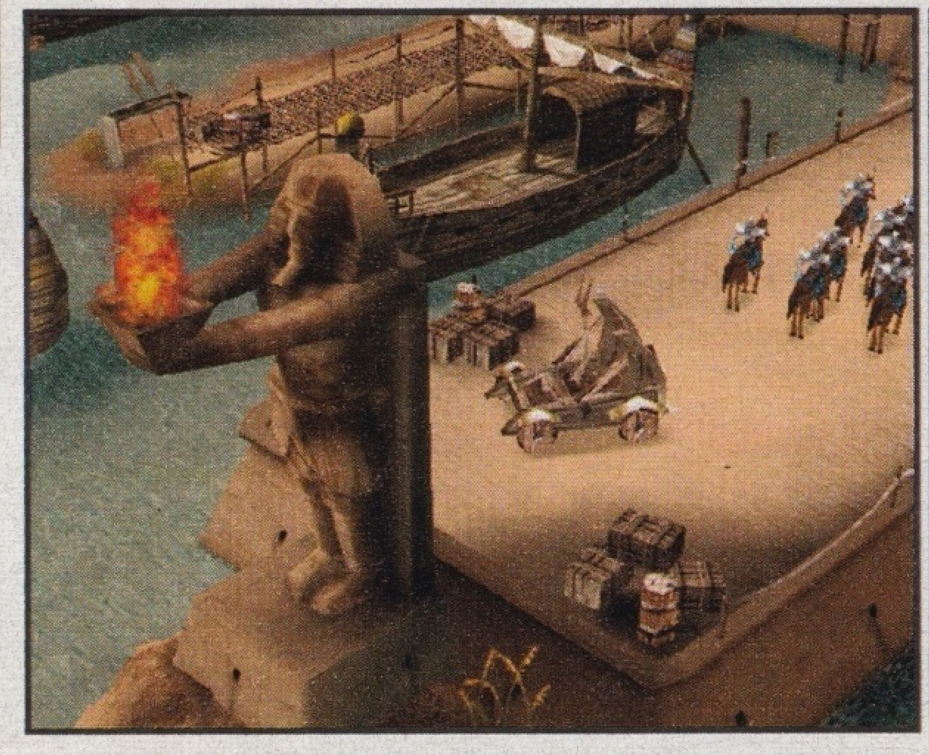
PRAETORIANS

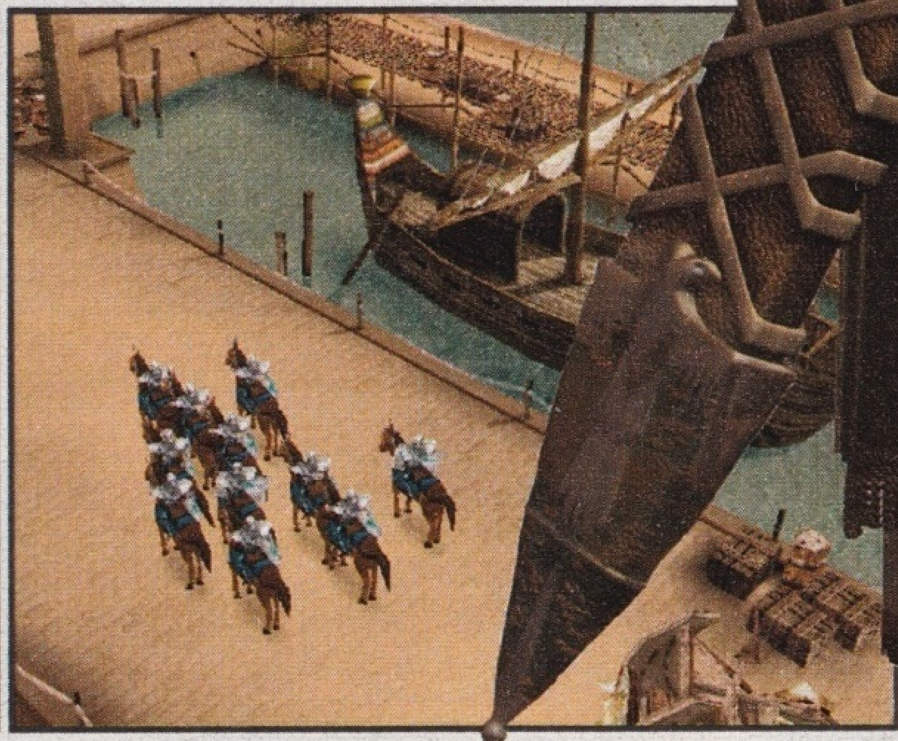
Jedna z niewielu gier, w których Galowie nie dysponują magicznym napojem siły!













PRAETORIANS to z jednej strony gra strategiczna z rozbudowanymi elementami taktycznymi, a z drugiej zręcznościowy RTS, czyli kolejna hybryda gatunków. Połączenie dwóch różnych typów gier w jednej kryje w sobie pewne wyzwanie. PRAETORIANS przypomina mi trochę grę bitewną WARHAMMER: SHADOW OF THE HORNED RAT. Jednak zamiast walczyć z fantastycznymi istotami, tutaj przyjdzie ci zmierzyć się z kawałkiem prawdziwej historii, odpowiednio zmienionej na potrzeby dobrej zabawy.

PRAETORIANS, w przeciwieństwie do rasowych RTS'ów, nie bazuje na surowcach. Nie musisz nic zbierać ani budować wyszukanych baz, aczkolwiek trochę konstruować trzeba. Podstawą każdej armii oraz jednocześnie kluczem do sukcesu są wioski i miasta. Przy skupiskach ludzi należy ustawić garnizon, dzięki czemu można rozpocząć zaciąg do armii. Czas produkcji jednostki zależy od jej rodzaju, a tych znajdziesz w grze sporo. Twoje wojska mogą składać się z: łuczników, włóczników, ekwitów, piechoty pomocniczej, łuczników konnych, zwiadowców, medyków. Najprostsze oddziały można zorganizować w 30 sekund, bardziej skomplikowane zabierają grubo ponad minutę. Czasem spalenie danej wsi może okazać się lepszym rozwiązaniem niż jej utrzymanie. Zanim jednak to zrobisz, warto dokonać zaciągu do wojska.

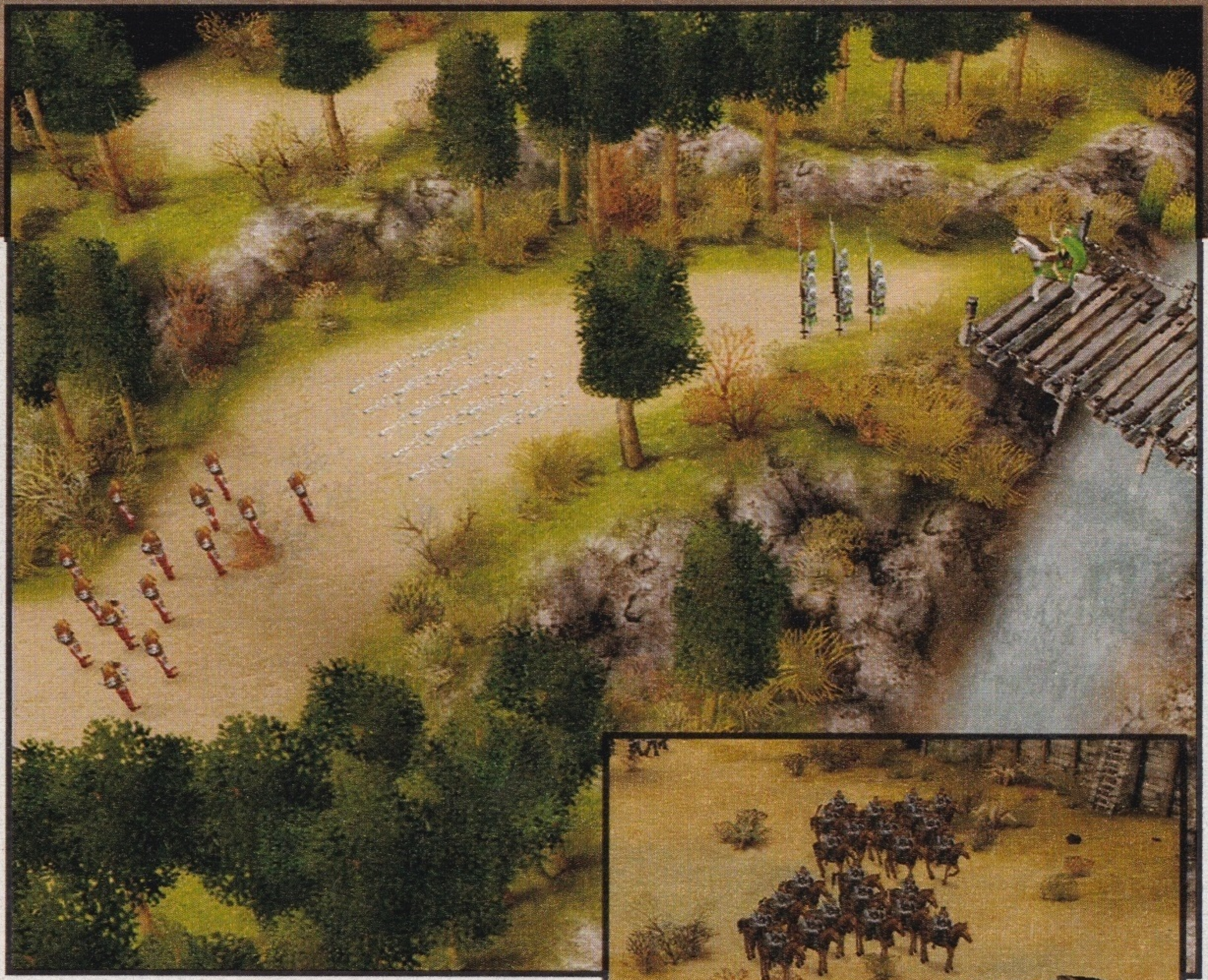
Nie wszystkie jednostki można zbudować już na początku gry. Dopiero po zapoznaniu się z interfejsem i podstawowymi taktykami bitewnymi program zaczyna wprowadzać nowe wojska. Jednym z pierwszych są ekwici oraz ich wersja z łukami. Historia uczy, iż te oddziały składały się z ludzi zamożnych, którzy byli w stanie kupić i utrzymać konia. Dlatego też zaciąg do takiego oddziału wymaga od centuriona punktów chwały, którą można zdobyć wyłącznie na polu bitwy. Im skuteczniej będziesz dowodził, tym bardziej elitarnymi jednostkami się otoczysz, ułatwiając sobie całą zabawę.

Każda jednostka w PRAETORIANS może przyjmować różne formacje. Przeważnie są to ustawienia obronne oraz normalne. Te pierwsze cechują się mniejszą prędkością poruszania po polu bitwy oraz ograniczonymi zdolnościami ofensywnymi za cenę zwiększonej odporności na ostrzał nieprzyjaciela. Jest to szczególnie przydatne podczas szturmów na formacje wroga usytuowane na wzniesieniach oraz podczas szturmów na najróżniejsze fortyfikacje. Łucznicy, zamiast formacji ochronnej, mają do dyspozycji specjalne ustawienie umożliwiające ostrzał na duże odległości. Wysoce opancerzeni legioniści mogą przyjmować formację na „żółwia", dobrze znaną z filmów oraz komiksów o Asteriksie i Obeliksie. Z jedną małą różnicą – w PRAETORIANS takie ustawienie jest naprawdę skuteczne.









W odróżnieniu od wielu RTS'ów, w PRAETORIANS ukształtowanie terenu ma niezwykle duże znaczenie. Prędkość poruszania się oddziałów jest bezpośrednio zależna od rodzaju terenu oraz jego uformowania – pod górkę zawsze ciężej. Jednostki zdolne razić wroga z odległości mogą zwiększyć swój zasięg, sytuując się na wzniesieniach czy murach warownych. Lasy utrudniają wykrycie wrogiej jednostki, ale jednocześnie pozwalają zorganizować skuteczne zasadzki.

PRAETORIANS wyraźnie starają się unikać zarzucania gracza masą przeróżnych liczb i statystyk. Każdy oddział dysponuje następującymi współczynnikami: aktualna liczebność oddziału, rany odniesione w walkach oraz energia. Pierwszego chyba nie muszę tłumaczyć. Odniesione rany można wyleczyć, współczynnik służy jako bufor – im większy, tym mniej prawdopodobne, że ktoś z danego oddziału zginie. Energia zaś przedstawia poziom zmęczenia jednostki.

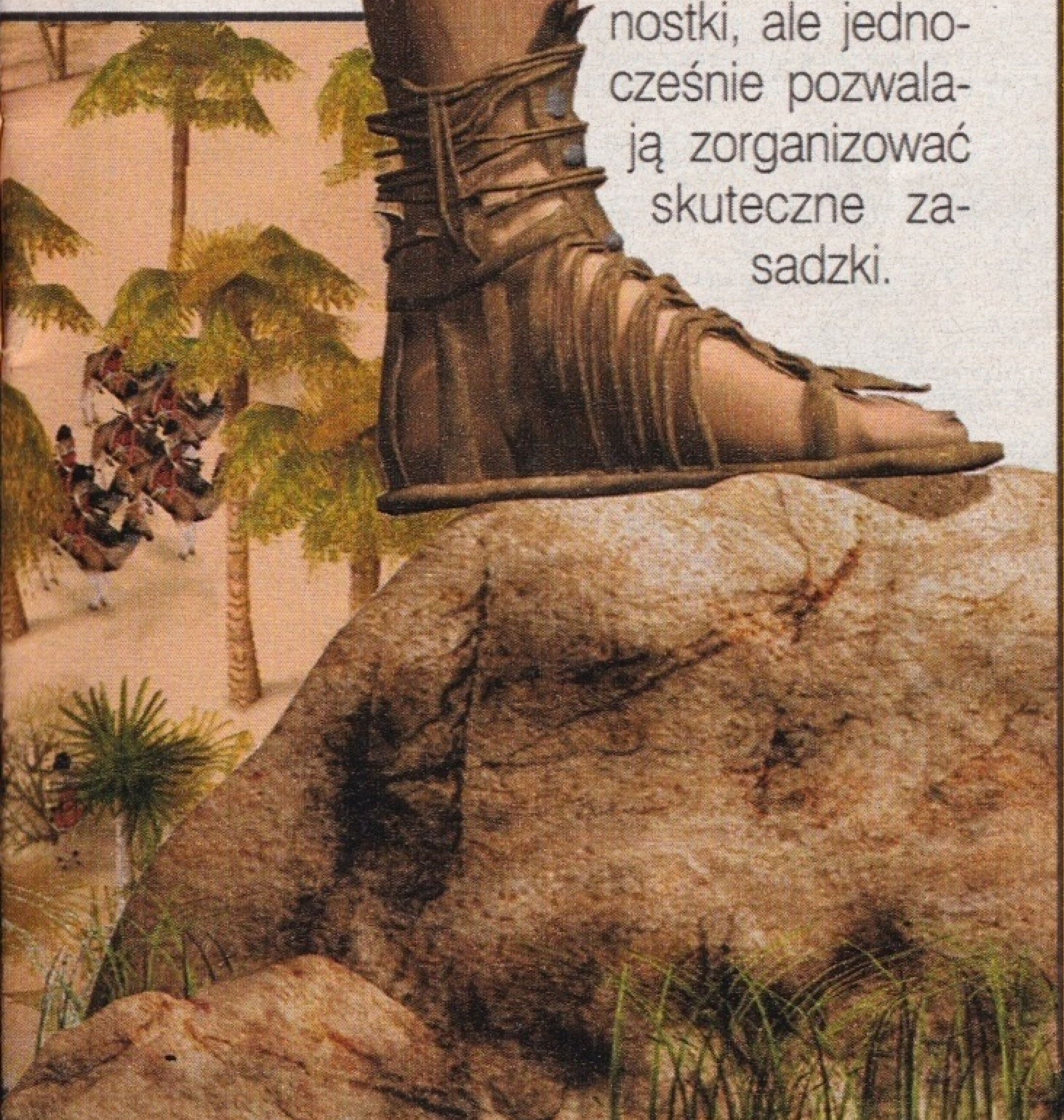
Tytuł mylnie wskazuje, iż gracz wciela się jedynie w dowódcę straży przybocznej cesarzy. PRAETORIANS przedstawia konflikty również z punktu widzenia Egipcjan oraz Galów. Te trzy nacje zasadniczo różnią się od siebie. Charakterystyka wojsk ma wyraźny wpływ na sposób prowadzenia bitew. Galowie lubią uderzać gwałtownie, jednak równie szybko potrafią się wycofywać. Egipcjanie długo wybierają odpowiednie pozycje, a ich liczba utrudnia kontrolowaną ucieczkę z pola bitwy.

Wydawałoby się, że w PRAETORIANS elementy typowo strategiczne znacznie przeważają na aspektami RTS. Jest jednak jeden bardzo ważny element, który czyni PRAETORIANS hybrydą – brak regulowania prędkości upływającego czasu oraz możliwości zatrzymania akcji. Wszystkie decyzje należy podejmować na bieżąco. Taki układ sprzyja popełnianiu błędów w dowodzeniu, dlatego PRAETORIANS nie karcą zbytnio za małe pomyłki taktyczne.

Oprawa graficzna PRAETORIANS w znacznej części została wykonana w 3D, jednak nie da się płynnie regulować kamery. Autorzy postanowili przygotować tylko kilka ustawień zoom oraz uniemożliwić obracanie mapy. Animacja miniaturowych żołnierzy prezentuje się bardzo dobrze, ogólne wrażenia wizualne są wyjątkowo pozytywne.

Moim zdaniem, PRAETORIANS to bardzo udana gra, jednak zastosowane uproszczenia mogą obrócić się przeciw niej. Gracze lubią budować bazy, obracać kamerę, a już na pewno poznać charakterystyki swoich jednostek. Pomimo minusów uważam jednak, że PRAETORIANS to coś więcej niż pożywka dla fanów strategii i RTS'ów – każdy może znaleźć w niej coś dla siebie.

Tomasz „Coval" Kowalski



Praetorians

Ocena: 5

Pyro / Cenega Polska

http://www.eidosinteractive.co.uk/gss/praetorians/

Wersja PL	RTS	PC
Multiplayer	Cena: 129 zł	PS2
		GBA
		Xbox

Wymagania sprzętowe
Pentium III 500 MHz, 128 MB RAM, karta graficzna z 16 MB

Grafika	Dźwięk	Frajda
5	4	5

+ Taktyczne rozgrywanie bitew, rozbudowany system oblężniczy, wygodny interfejs

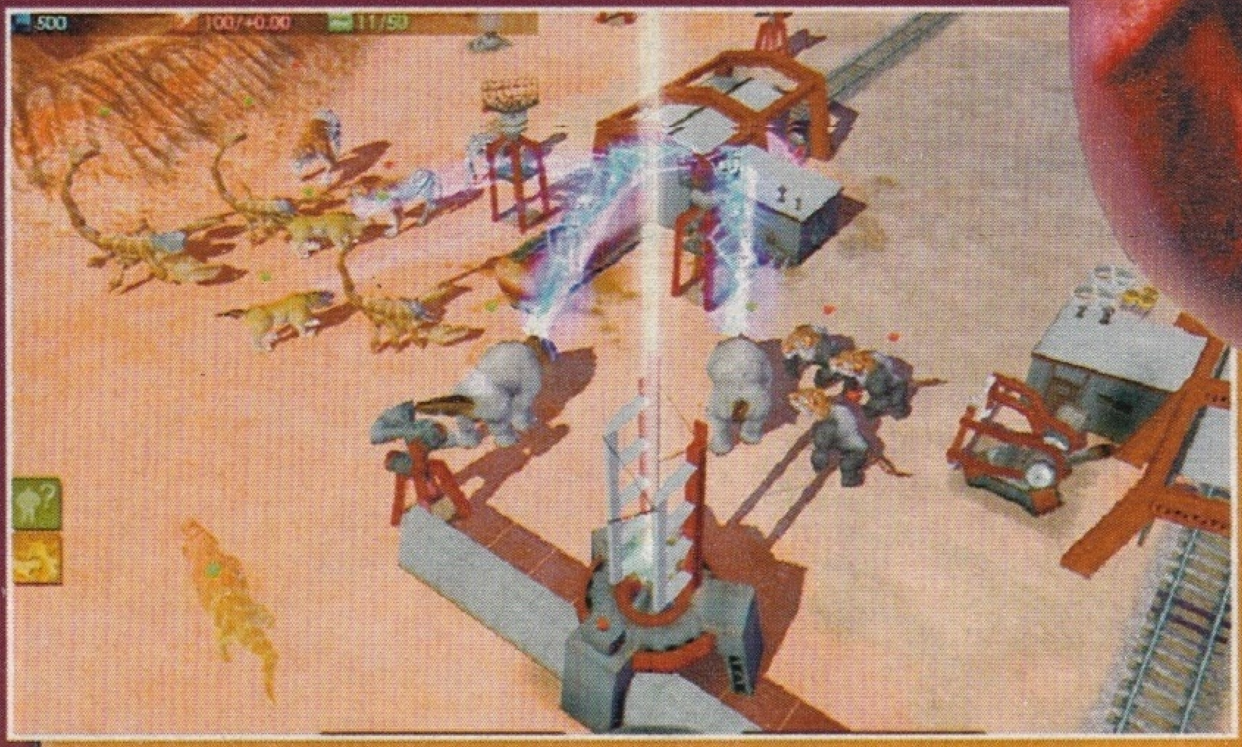
– Niskie AI komputera, ograniczona regulacja kamery, charakterystyki jednostek

Bardziej RTS niż strategia, jednak naprawdę wart swojej ceny. To jedna z lepszych gier, w jakie ostatnio grałem

IMPOSSIBLE CREATURES

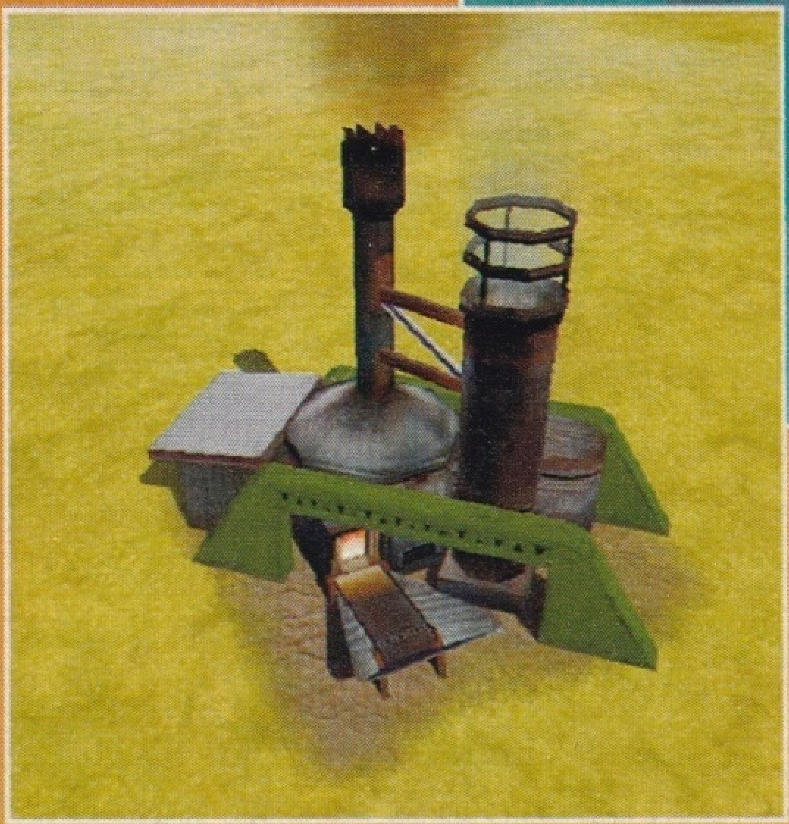


Ta gra miała być przełomowa, śliczna, porywająca, wciągająca, fascynująca, cudowna, genialna i rewelacyjna. Miała...









Dotychczaso we produkcje firmy Microsoft stały na wysokim poziomie i cieszyły się zasłużonym uznaniem graczy. Do niedawna wydawało się, że podobny los czeka IMPOSSIBLE CREATURES (czytaj: imposibl kriczers – nieprawdopodobne stworzonka), ciekawie zapowiadającą się strategię czasu rzeczywistego autorów HOMEWORLD. Niestety, gotowy produkt zawiódł domorosłych strategów, oferując im przeciętną grafikę i nudną jak niedopieprzone flaki rozgrywkę. Jest rok 1937. Europa szykuje się do starcia z Hitlerem, ten zaś czai się, by zaanektować Czechy i Austrię. W Stanach Zjednoczonych prezydent Roosevelt likwiduje opłakane skutki Wielkiego Kryzysu, wybucha też wojna chińsko-japońska. Tymczasem Rex Chance (czytaj: reks czens – to imię Rexa Chance), znany poszukiwacz przygód i ceniony korespondent wojenny, wypoczywa sobie z dala od złowrogiej cywilizacji, grzejąc się na słoneczku i popijając dobrze schłodzone winko. Poznajesz go w chwili, gdy otrzymuje list od swojego ojca, doktora Erika Chanikova (czytaj: erika czanikowa – czaniki wykorzystuje się w Osji do parzenia hebaty), który prosi syna o możliwie szybkie przybycie na Isla Variatas... Jest to o tyle dziwne, że staruszek przez poprzednich kilkanaście lat nie dawał znaku życia. Rex nie zwraca oczywiście uwagi na dziwnie brzmiącą nazwę wyspy i podejrzanie nagłe pojawienie się rodziciela wśród żywych. W trybie natychmiastowym pakuje swoje manatki i w przeciągu kilku dni wyrusza na spotkanie z tatą. Triumf synowskiej miłości zamienia się w cuchnącą gorczycą porażkę, gdy chłopak dociera na miejsce. Okazuje się, że cały archipelag wynajęła firma należąca do Uptona Juliusa (czytaj: aptona dżuliusa – jednostkę fizyczną dżul wymyślił Joule, czytaj: dżul), zaś komitet powitalny stanowią niezwykle niebezpieczne mrówkowilki.... Rex Chance dość szybko domyśla się prawdy. Na Isla Variatas prowadzone są nielegalne eksperymenty genetyczne. Wynajęci bądź porwani naukowcy łączą fragmenty łańcuchów DNA zwierząt różnych gatunków. Wykorzystując technologię sigma, ożywiają stworzone w ten sposób mutacje, po czym badają ich przydatność na placu boju. W efekcie latające słonie, gigantyczne mrówki i ziemno-wodne rekiny panoszą się po okolicy, zagryzając i rozszarpując się nawzajem. Chance postanawia zapobiec wydostaniu się tej „broni biologicznej" poza terytorium wyspy i, jak na pacyfistę przystało, wybiera rozwiązanie siłowe. Pomagają mu zaś niektórzy mieszkający na Isla Variatas naukowcy, z uroczą Lucy Willing na czele.

Gra IMPOSSIBLE CREATURES tylko na pierwszy rzut oka przypomina klasyczne trójwymiarowe strategie czasu rzeczywistego. W rzeczywistości umiejętność planowania działań i zarządzania dostępnymi zasobami ma tu drugoplanowe znaczenie. Pierwsze skrzypce grają bowiem zmutowane zwierzęta, powołane do życia w specjalnych laboratoriach genetycznych. Gracz składa je na chybił-trafił, wykorzystując różne części ciała zwierząt z 50 dostępnych gatunków. Ot, bierze skrzydła orła (umożliwiające latanie), rezygnując przy tym z chwytnych

Impossible Creatures
Relic Entertainment / Microsoft
http://www.microsoft.com/games/impossiblecreatures

Ocena: 4-

Wersja PL	Strategia	PC
Multiplayer	Cena: ok.100 zł	PS2
Wymagania sprzętowe: Pentium II 500 MHz, 128 MB RAM, 16 Mb akcelerator 3D		GBA
		Xbox

Grafika	Dźwięk	Frajda
4-	4	3+

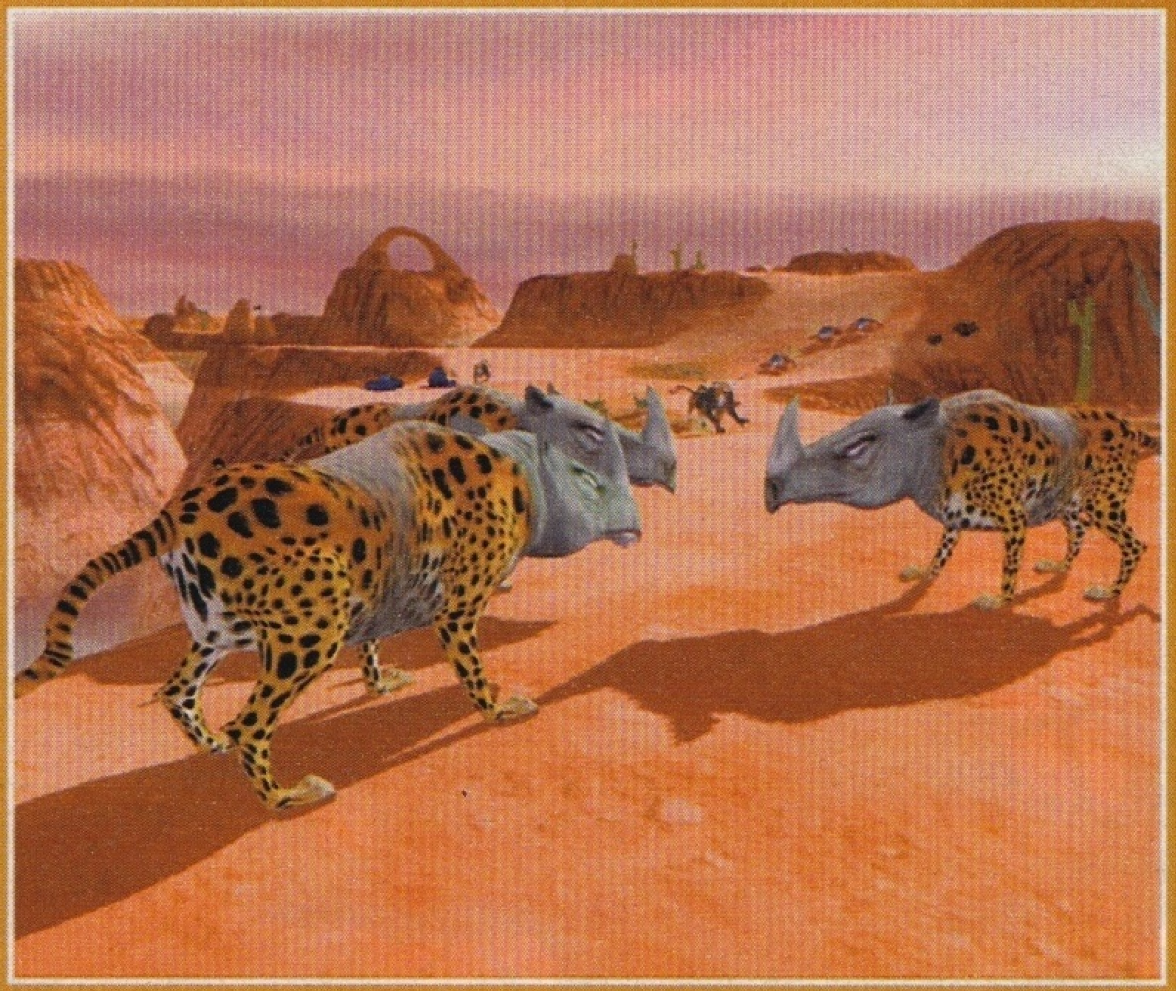
👍 Niezła Sztuczna Inteligencja i przyjemna szata dźwiękowa

👎 Grafika mogłaby być lepsza, mało rozbudowana strategia

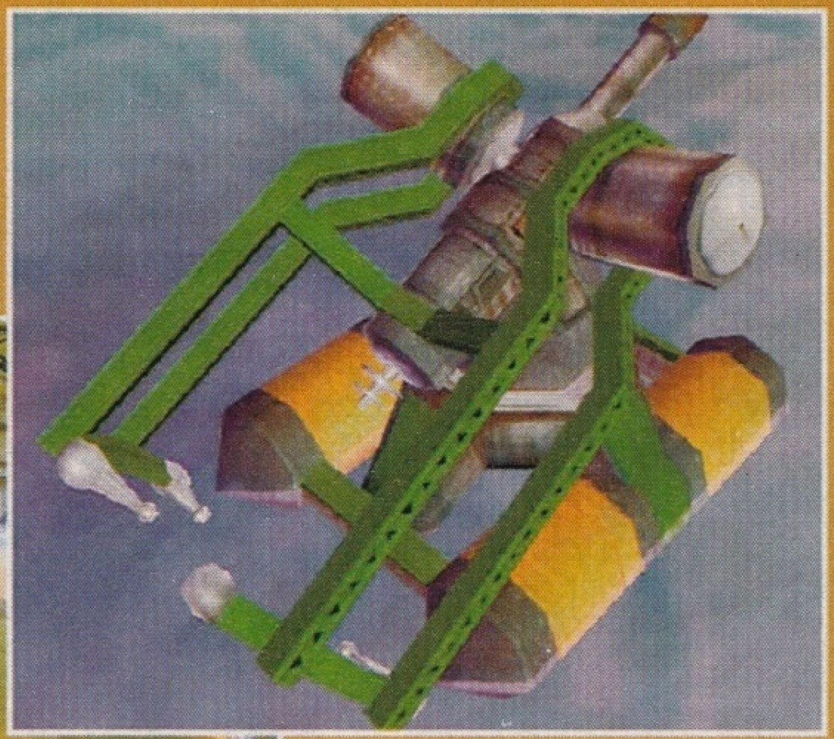
Jeżeli jesteś zwichrownym i szalonym genetykiem komputerowym, ten tytuł powinien cię zadowolić. Naprodukujesz tu duuużo dziwolągów







łapek małpy. Dodaje do nich pysk rekina o stalowych szczękach, odrzucając ryjek węgorza rażącego elektrycznością, i już ma orlokina. Kiedy indziej łączy skropiona z gepardem, tworząc najszybsze jadowite żyjątko na świecie. Gracz nie wie przy tym, jakie cechy poboczne będzie ono posiadać. Oczywiście na samym początku Rex nie ma dostępu do bazy gatunków i tworzy tylko nieskomplikowane, lekko udziwnione zwierzaki. Z czasem zabawa w Boga wciąga go na całego, a spod jego ręki wychodzą niezwykle oryginalne i niebezpieczne hybrydy. Różnią się one nie tylko wyglądem oraz kosztem pozyskania, ale i umiejętnościami. Zasięg wzroku, rozmiar, szybkość, żywotność, wreszcie zdolności obronne to podstawowe cechy stworów. Towarzyszą im zaś zdolności specjalne, takie jak kopanie wziemne, kopanie prądem, latanie czy trąbienie (słoniowym nosem, co ogłusza przeciwnika). Co ciekawe, odpowiednie przygotowanie armii zajmuje najczęściej znacznie więcej czasu niż późniejsze potyczki. Przebiegają one w schematyczny, typowy dla RTS'ów 3D sposób i z powodu niezbyt dobrego wyważenia sił jednostek bardzo często kończą się błyskawicznym zwycięstwem jednej ze stron. Nie ma sensu różnicować armii... Wystarczy naprodukować najpotężniejszych jednostek i wysłać je w pole. W efekcie miłośnicy strategii, liczący na odrobinę myślenia i rozbudowę osady, mogą się poczuć oszukani. Zawodzi również szata graficzna programu. Przez długie miesiące autorzy gry karmili graczy ślicznymi obrazkami przedstawiającymi malownicze krajobrazy tropikalnej wyspy i zamieszkujące ją zmutowane zwierzątka. Te rzeczywiście wyglądają ładnie, ale tylko na zbliżeniach. W czasie zabawy wszystkie wydarzenia obserwuje się z góry, w rzucie izometrycznym, a wówczas program wygląda co najwyżej przeciętnie. Sprawę ratuje bardzo przyjemny interfejs, niezła Sztuczna Inteligencja oraz oszczędna, ale ciekawa szata dźwiękowa.





Prace nad grą opowiadającą o przygodach Rexa Chance przez długie lata spędzały sen z powiek programistom Relic Entertainment. Pozbawieni stażu w szkole rodzenia graficy naprodukowali całą masę ładnych zwierzaczków, jednak koderzy nie zdołali „wydalić z siebie" gry przełomowej pod względem koncepcyjnym i technicznym. Wyszedł im produkt bardzo przeciętny, ze ściągniętym chociażby z EARTH 2150 pomysłem składania jednostek z różnych części, ze słabą grafiką i miałkim wątkiem strategicznym. Szkoda!

Michał „Joel" Zacharzewski







Mamy dwie wiadomości. Tradycyjnie – jedna jest zła, a druga dobra...

Unreal II: The Awakening

Dobra wiadomość polega na tym, że gra UNREAL 2 robi nawet większe wrażenie niż jej poprzednia część. Grafika to absolutne arcydzieło i zupełnie nowa jakość, zaś historia należy do zdecydowanie najlepszych, jakie kiedykolwiek wykorzystano w programie FPP. A teraz zła wiadomość – oczekiwaliśmy czegoś znacznie lepszego. THE AWAKENING – wprawdzie technicznie pierwszej próby – jest zaledwie dobrą strzelaniną.

Jak już powiedziałem, gra to prawdziwa wizualna uczta. Powala od początku do końca – może z pominięciem kilku mniej szczęśliwie opracowanych bossów. Praktycznie każdy poziom rozgrywa się na powierzchni innej planety, o całkowicie odmiennych właściwościach i estetyce. W U2 zobaczysz zatem planetę pustynną, planetę śnieżną, planetę w formie wielkiej stacji bojowej, a nawet taką, która w rzeczywistości jest gigantycznym żyjącym organizmem (fajnie, bo strzelanina odbywa się na naskórku istoty, pośród grubych włosów). I nie ulega wątpliwości, że świat jeszcze nigdy nie wyglądał na pececie równie dobrze. Poziomy są pełne cieszących oczy detali i zakamarków kryjących przydatne bonusy. W tych – z reguły – bajecznie kolorowych lokacjach bez przerwy angażujesz się w strzelaniny, walcząc z legionem rozmaitych wrogów. Po raz kolejny trzeba przyznać, że i wrogowie, i wszystkie pojawiające się w grze postacie wymodelowane zostały nader imponująco. Wojownicy Skaarj łypią świecącymi w ciemnościach oczami, ludzie zakuci zostali w najprzedziwniejsze pancerze bojowe... Zresztą próżno wymieniać tu wszystkich – wiedz, że za każdym razem wyglądają bardzo fajnie. To samo tyczy się dźwięku, który także jest pierwszej próby. Mam nadzieję, że zdajesz sobie sprawę z faktu, że aby to wszystko działało jak należy, potrzebujesz odpowiednio rozbudować sprzęt?

Eksterminacji dokonujesz za pomocą kilkunastu rodzajów broni. Trzon arsenału stanowią oczywiście giwery znane od lat – pistolet, karabin maszynowy, laser o nieskończonej energii, strzelba, rakietnica, ręczny miotacz granatów czy choćby miotacz płomieni. Czy to źle? Historia pokazuje wszak, że akurat ten sprzęt jest w gruncie rzeczy najskuteczniejszy i najchętniej przez grających używany. A warto nadmienić, że wszystkie pojawiające się w THE AWAKENING bronie zrealizowane zostały wzorowo. Oczywiście, poza wymienionymi „standardami", gra umożliwia ekspery-

Unreal II: The Awakening
Legend Entertainment / CD Projekt
Ocena: **4+**

http://www.unreal2.com

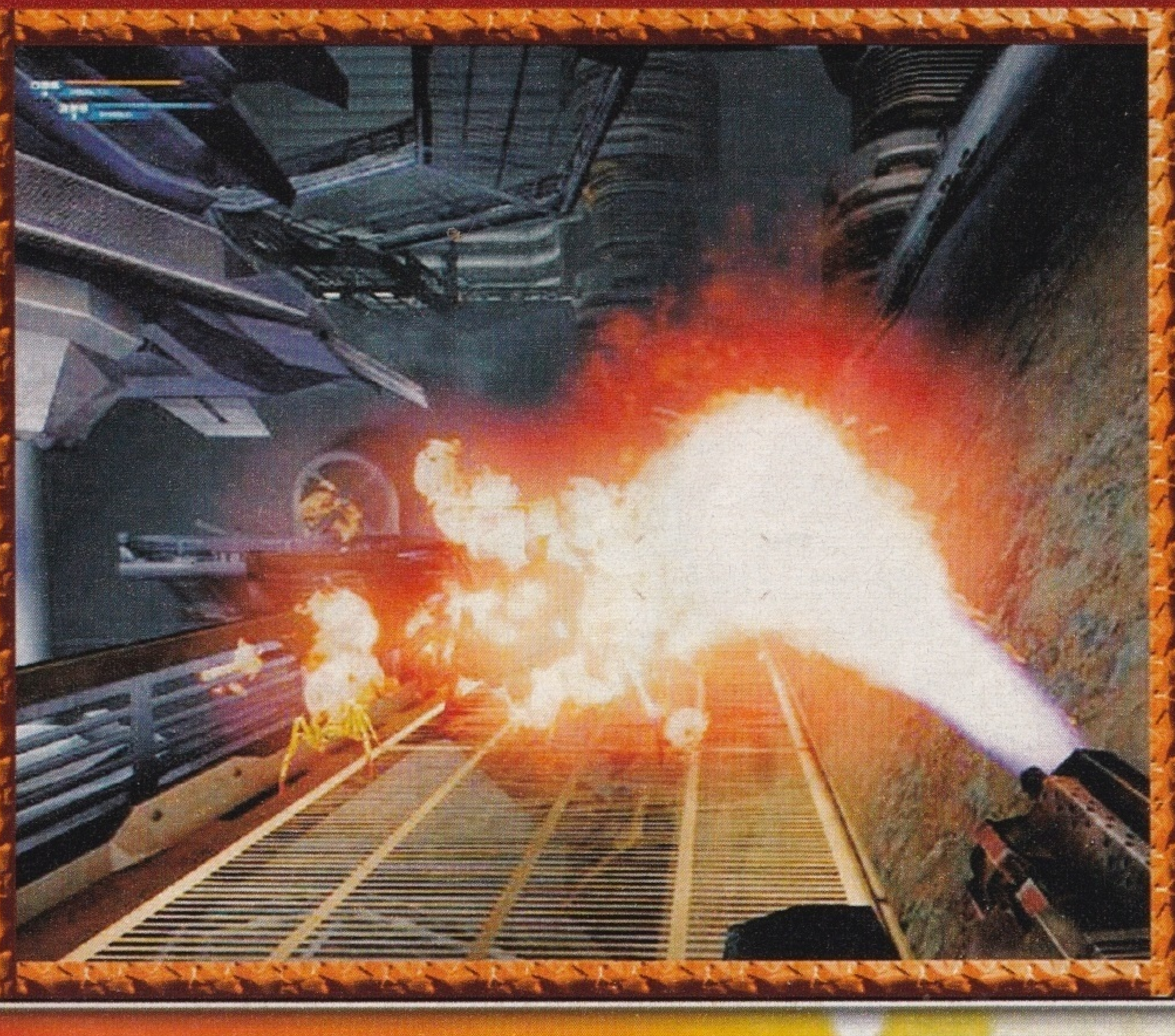
Wersja PL	FPP	PC
Multiplayer	Cena: 169 zł	PS2
Wymagania sprzętowe: Pentium IIi 1GHz, 6128 MB RAM, 32 Mb akcelerator 3D		GBA
		Xbox

Grafika	Dźwięk	Frajda
4	4+	4

(+) Rewelacyjna grafika, świetnie opracowane poziomy, dużo broni itp.

(–) Niezbyt oryginalna, brak trybu multiplayer, można skończyć w jeden dzień

Zdecydowanie najpiękniejsza gra w swojej klasie, ale pod względem satysfakcji płynącej z zabawy U2 nie powala na kolana









mentowanie z bardziej ekstrawaganckimi środkami zagłady. Wymienię tu jedynie giwerę strzelającą robakami, które obłażą przeciwników. Jak na grę z serii UNREAL przystało, każda sztuka uzbrojenia potrafi siać zniszczenie na dwa sposoby. Co ciekawe – w większości przypadków ów alternatywny tryb działania owocuje efektownym spaleniem wszystkich wokoło. Zresztą, czy jest sens o tym pisać? Pomiędzy misjami – kiedy chill-outujesz się na pokładzie statku kosmicznego stanowiącego twoją ruchomą kwaterę – możesz poprosić inżyniera okrętowego, aby o każdej giwerze wyczerpująco ci opowiedział.

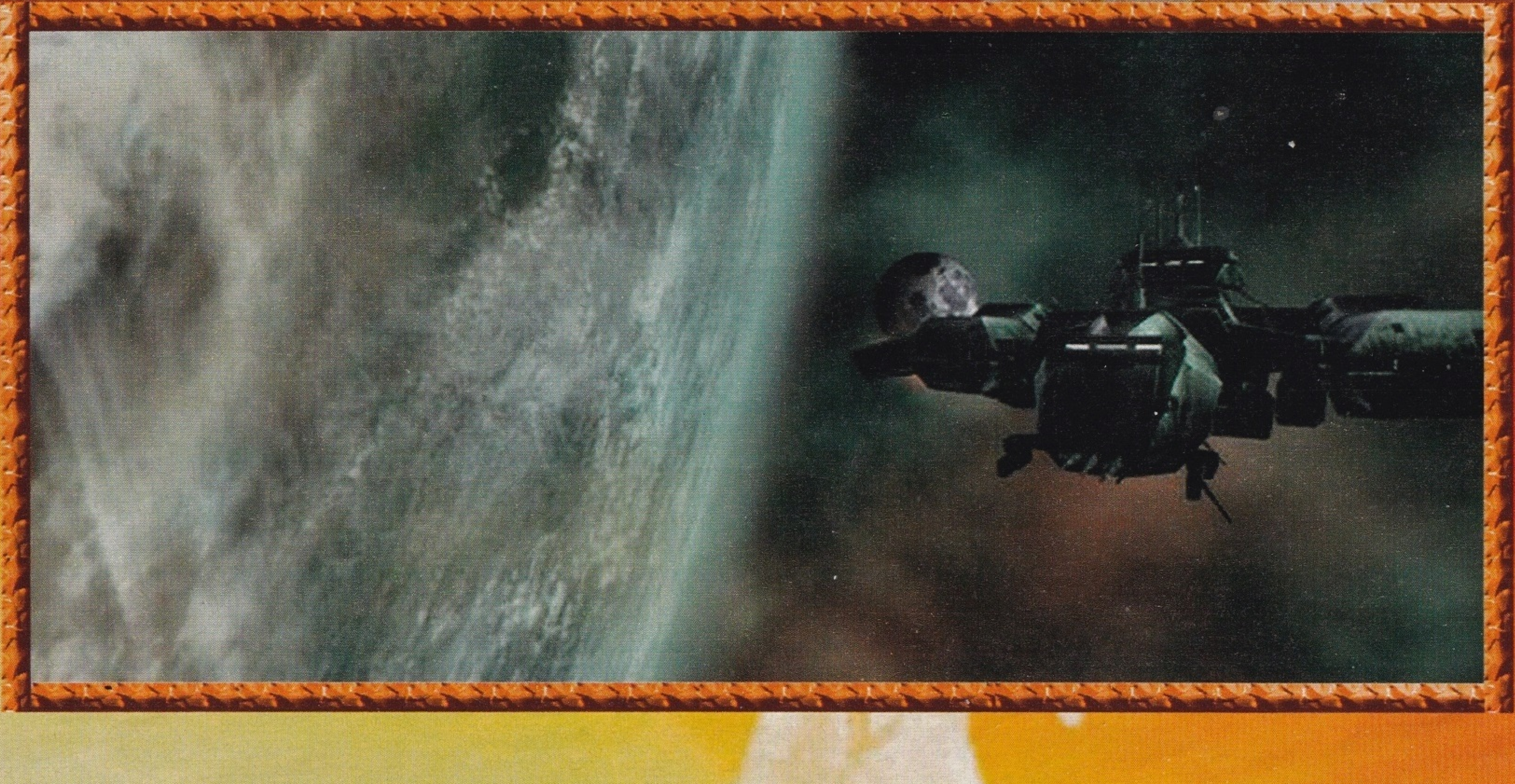
Przejdźmy teraz do fabularnej warstwy gry. Ludzie z Legend Entetainment włożyli dużo czasu i wysiłku w opracowanie historii THE AWAKENING. Wcielasz się w żołnierza nazwiskiem Dalton i jesteś zaokrętowany na pokładzie rozklekotanego statku kosmicznego – wraz z trójką podobnych tobie życiowych wykolejeńców. W sumie zatem załoga okrętu to ty, zapięta w lateks pani kapitan o wielkich niebieskich oczach, marudny inżynier-kaleka i osobliwy pilot z odległej planety. Podczas gry odnajdziesz siedem artefaktów Obcych, zmierzysz się z kilkoma tysiącami zabijaków i, jeżeli będziesz miał taką ochotę, będziesz mógł poznać mroczne historie twoich współpracowników. Problem polega na tym, że dialogi i fabularne przerywniki nie wyszły twórcom U2 najlepiej. Wypadają sztucznie, a opcjami rozmowy zarządza się nader sztywno. Przez to dość szybko interakcja z sojusznikami przestaje sprawiać przyjemność. Dotyczy to kontaktu ze wszystkim NPC-ami. O ile na statku sztywny sposób komunikacji jeszcze zbytnio nie przeszkadza, to jednak w ogniu walki – kiedy próbujesz wydawać rozkazy kosmicznym marines – potrafi ostro dopiec.

W sferze walki nie ma się do czego przyczepić. Ale z drugiej strony – nie ma tu też nic, co byłoby godne zapamiętania. To największy problem z THE AWAKENING. Wszystko działa sprawnie, historia jest długa i zamotana, wrogów całe mnóstwo, poziomy śliczne, wybuchy grzmią przestrzennie – a jednak coś nie zagrało. Jakieś to wszystko wydaje się nijakie, a poza tym nie znajdziesz tu nawet śladowego tchnienia świeżości. Proponowana zabawa w najmniejszym stopniu nie różni się od całego mnóstwa innych, dostępnych obecnie na rynku gier. Na normalnym poziomie trudności zdołasz przejść tę grę w dziesięć, dwanaście godzin, a z braku trybu gry sieciowej można przewidywać, że nie będziesz do THE AWAKENING wracał zbyt często – tzn. gdy już się z nią uporasz. Z drugiej strony, jestem pewien, że U2 znajdzie wielu gorących zwolenników – zwłaszcza wśród fanów bardziej klasycznego podejścia do gier FPP.

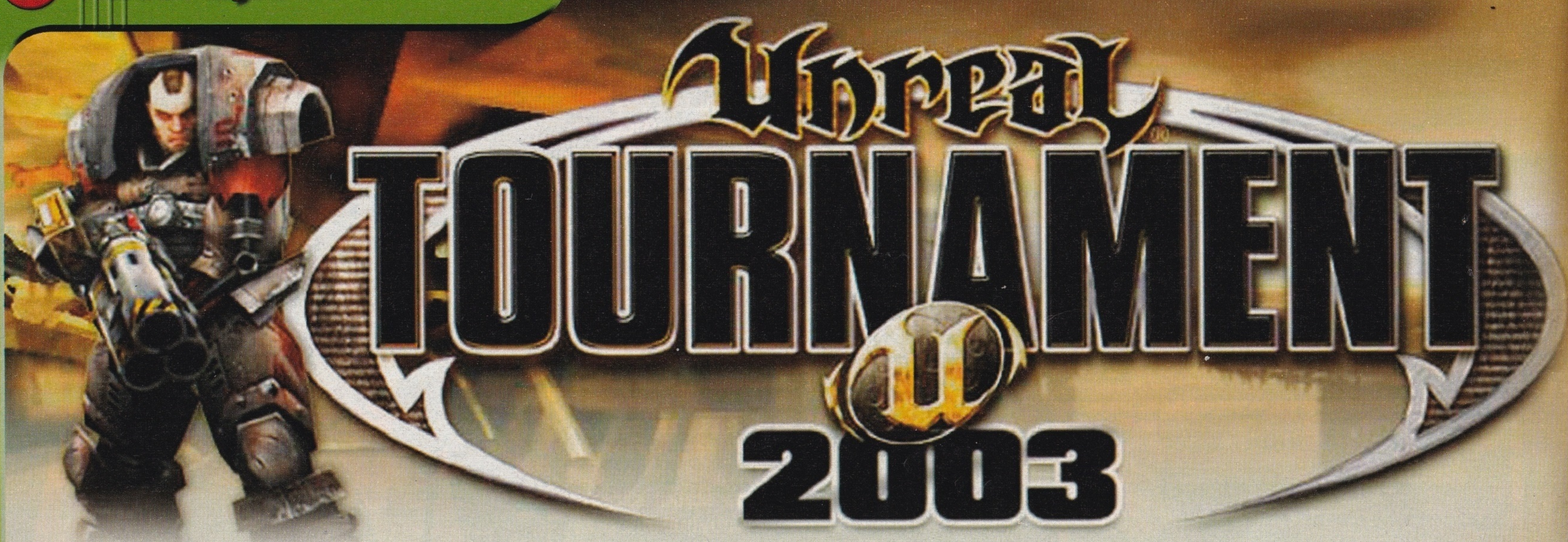
Maciej „Anzelmo" Ogiński











Unreal Tournament 2003

Nowa edycja tej świetnej gry spodoba się miłośnikom ostrej i krwawej sieciowej jatki

To się powtarza co kilka miesięcy. Tak właśnie – co kilka miesięcy pojawia się nowa gra FPP z ambicjami stania się tą najlepszą i najładniejszą. Co kilka miesięcy opisujemy nowe, niesamowite efekty specjalne czy też nieznane dotąd, a jakże zabójcze, bronie. Tym razem przyszedł czas na UNREAL TOURNAMENT 2003. Czy można spodziewać się po nim wyjątkowych doznań? Pewne są dwie rzeczy. Pierwsza to fakt, że nie znajdziesz chwilowo lepszej i bardziej efektownej gry sieciowej od najnowszego efektu kolaboracji Epic i Digital Extremes. A teraz druga – prędzej czy później pojawi się QUAKE 4, co przyniesie zapewne dramatyczne zmiany. Pozostańmy jednak przy teraźniejszości, w której UT2K3 jest absolutnym liderem, wyprzedzającym konkurencję o kilka długości.



Muszę napisać to, co wiadomo od dawna. Nowy TOURNAMENT wygląda świetnie. Naprawdę, jedyną grą, która może się z nim obecnie równać, jest opisywany w bieżącym numerze... UNREAL 2: THE AWAKENING. Modele przeciwników stanowią dzieła sztuki, podobnie zresztą bronie, zaś projekty poziomów – w znakomitej większości przypadków – po prostu nie mogą się nie podobać. Co ciekawe, w każdej rozdzielczości UT2K3 potrafi prezentować się nad wyraz zacnie – kwestia leży tak naprawdę w tym, jak szybko na ekranie będą zmieniały się slajdy. Wiedz bowiem, że jeżeli dysponujesz li tylko absolutnym minimum sprzętowym niezbędnym do tej zabawy, to – niestety – o płynnej grze możesz zapomnieć. Niestety, za graficzny wypas TOURNAMENTA trzeba słono zapłacić. 256 MB RAM okazuje się w tym przypadku co najmniej niezbędne.

W tym miejscu weźmy oddech, nim przejdziemy do omawiania dalszych elementów gry. W przypadku UT2K3 nasuwają się pewne wnioski. Data przy tytule gry wskazuje bowiem na to, że z sieciowego UNREALA robi się coś na kształt produkcji sportowych ze stajni EA – a mianowicie takich, których nowa wersja pojawia się każdego roku. Chociaż oryginalny UNREAL TOURNAMENT dzielą od jego najnowszej wersji trzy lata, to można zauważyć tu ten sam schemat obowiązujący przy implementacji nowych elementów i renowacji tych już istniejących. Jeżeli bowiem zastanowisz się chwilę nad UT2K3, to zauważysz, w jak niewielkim stopniu gra ta różni się od swej poprzedniczki. Oczywiście – usprawniona została szata graficzna, dodano nowe bronie, nowe modele przeciwników, nowe tryby gry i od nowa opracowano mapki. Ale w kwestii samej „rozgrywki" zmieniło się nader niewiele; wciąż obowiązują te same zasady i wciąż obecny jest doskonale znany system modyfikacji rozgrywki. I nie jest to żaden zarzut. Po co bowiem naprawiać to, co się nie zepsuło? Z drugiej strony patrząc, zobaczysz dość zaskakujący ukłon autorów UT2K3 w stronę Id Software. Jest bowiem coś takiego w nowym TOURNAMENT, że budzi on skojarzenia z ARENĄ. Może to wygląd przeciwników i atmosfera niektórych poziomów, ale czasem naprawdę można odnieść wrażenie, że grasz w inną grę, niż planowałeś. Pozwolę sobie postawić następującą tezę – UT2K3 łączy w sobie najlepsze elementy UNREAL TOURNAMENT i QUAKE 3: ARENA.

O ile w kwestii rozgrywki bardzo mało zostało zmienione, z niewiadomych przyczyn (chyba tylko po to,



Unreal Tournamen 2003
Atari / CD Projekt
Ocena: **5-**

http://www.microsoft.com/games/impossiblecreatures

Wersja PL	FPP	PC
Multiplayer	Cena: ok.120 zł	PS2
Wymagania sprzętowe: Pentium III 730 MHz, 128 MB RAM, 16 Mb akcelerator 3D 3GB HDD		GBA
		Xbox

Grafika	Dźwięk	Frajda
5	4	5

(+) Najlepsza grafika świata, tona poziomów i całe mnóstwo psychopatów do zabicia

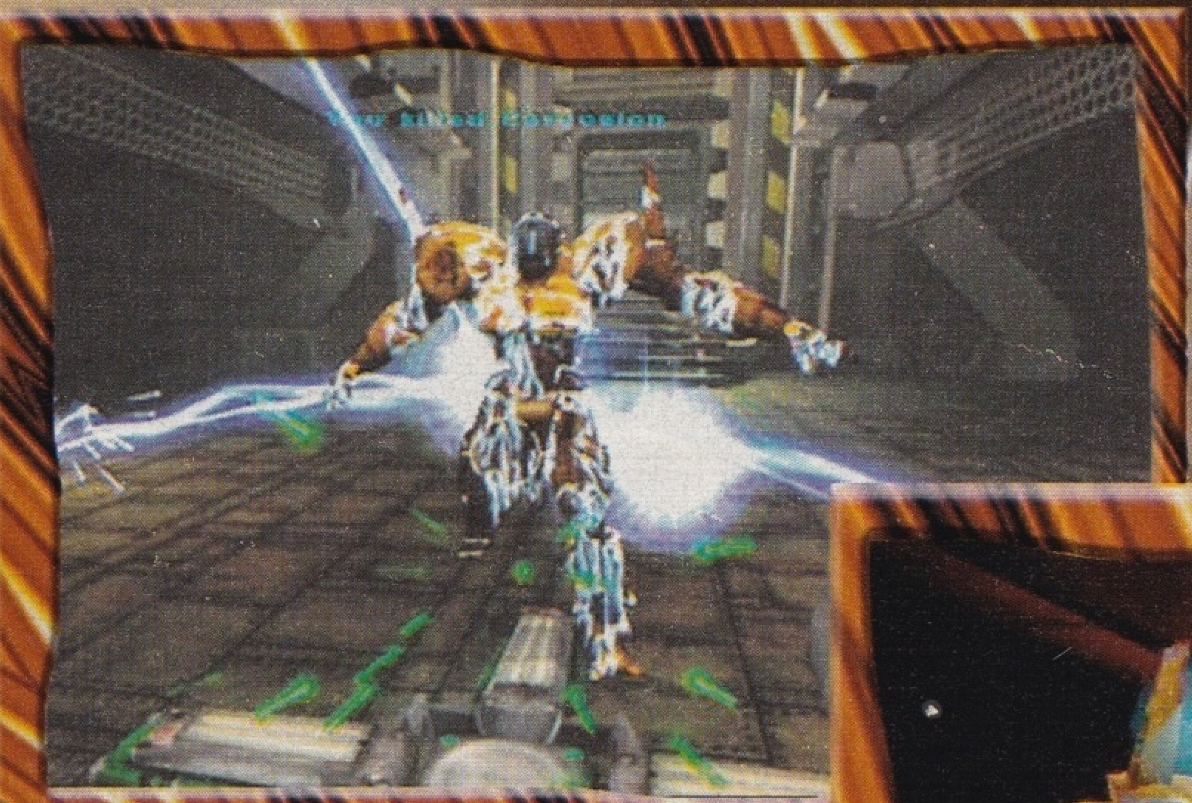
(−) Słabe udźwiękowienie no i te koszmarne wymagania sprzętowe

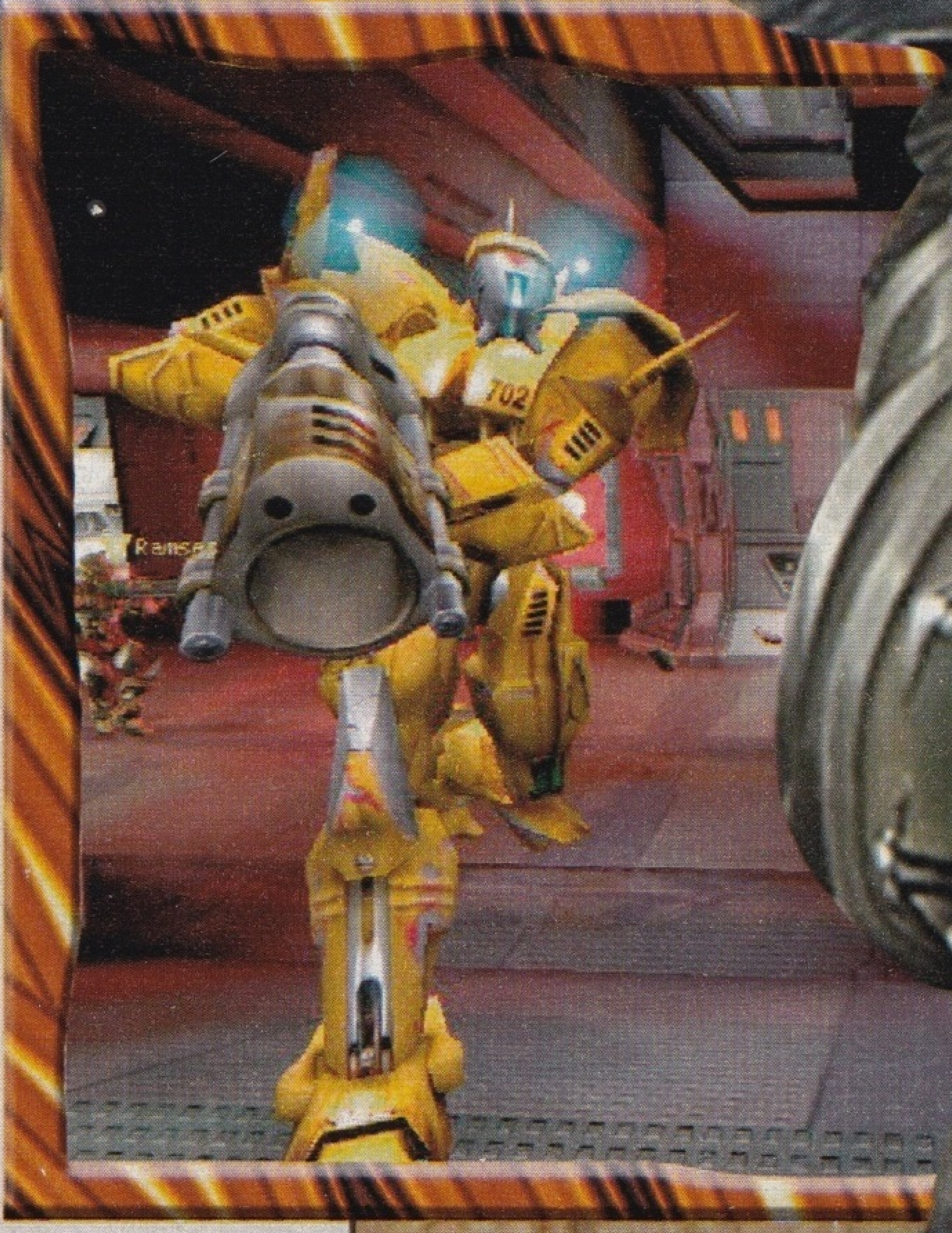
UT2K3 to najpiękniejsza gra sieciowa, jaką możesz sobie chwilowo wymarzyć. Zabawa co najmniej tak dobra, jak doznania estetyczne

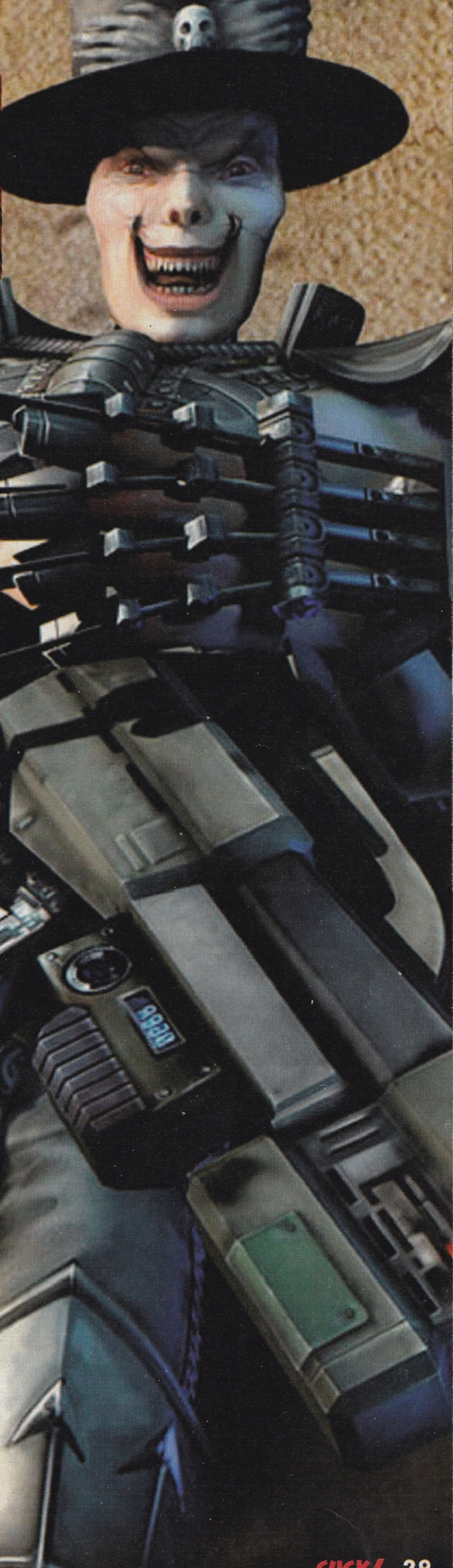












aby móc później sprzedać to w „oficjalnym dodatku do tytułu"), w rzeczonej grze zabrakło trybu Assault. Znajdziesz tu wprawdzie tradycyjny DM, TeamDM, CTF czy Double Domination, ale tego, co uczyniło UT tak sławnym, niestety nie będziesz mógł tutaj doświadczyć. Na szczęście, nie jest tak do końca źle. W grze znalazł się bowiem tryb Bombing Run, w który gra się w zasadzie tak, jak w futbol amerykański, tyle że z użyciem broni z ostrą amunicją. Właśnie! Uzbrojenie. Ludzie z Digital Extremes wzięli sobie mocno do serca uwagi recenzujących dawno temu UNREAL, że obecne tam bronie były jakieś takie od czapy – od tego czasu (z pięć lat będzie?) w każdej ich grze otrzymujesz giwery tyle nietypowe, co radujące serce jak wszyscy diabli naraz. Fajne jest to, że nawet z podstawową Assault Rifle w łapkach doświadczony zabójca będzie w stanie narobić takiego zamieszania, że proszę siadać. Oczywiście, większość sporów rozwiązywana będzie zapewne za pomocą rakietnic, które jeszcze nigdy nie wyglądały i nie działały tak sprawnie. Na uwagę zasługuje też Redeemer, który – w swym alternatywnym trybie działania – umożliwia ręczne sterowanie wystrzelonym pociskiem.

Jedynym elementem UT2K3, który nie powala na kolana, jest warstwa dźwiękowa produktu. Ogólnie, efekty dźwiękowe trzymają poziom, a od wybuchów drżą głośniki. Po jakimś czasie zaczynasz jednak dostrzegać, że ciskane przez zawodników wiąchy wciąż brzmią tak samo i nie zawsze dobierane są szczęśliwie. Także muzyka mogłaby być lepsza.

UNREAL TOURNAMENT 2003 to – poza kilkoma drobnymi potknięciami – świetna gra. Efektowna i rozbudowana. Musisz jednak wiedzieć, że UT2K3, choć rewelacyjny, wcale nie redefiniuje gatunku ani nie stanowi żadnej nowej jakości. Jeżeli jednak lubisz krwawe sporty i zapach prochu o poranku, to nawet nie wiesz, jak świetnie będziesz się tutaj bawić. Aż pewnego dnia przyjdzie DOOM3, QUAKE4 albo HALO2. Wtedy wszystko może się zmienić.

Maciej „Anzelmo" Oginski

EXPANSION PACK BATTLEFIELD 1942 THE ROAD TO ROME

II wojna światowa była niejednokrotnie wykorzystywana w grach, a jednak nikt do tej pory nie potrafił przedstawić tych wydarzeń w formie tak znakomitej zabawy jak stało się to w przypadku dodatku ROAD TO ROME



Z pamiętnika szeregowca Gio...ar...a. „1942. Podróż trwała długo, ale udało mi się przespać prawie połowę drogi. Wiem tylko tyle, że jedziemy walczyć do Italii. Najkrótsza droga do Rzymu prowadzi przez Monte Casino, ale wpierw czeka nas ciężka przeprawa przez linię Gustawa. Mówią, że to najmocniejsza pozycja niemieckiego systemu umocnień. Zawsze chciałem pojechać do Italii i oto jestem, tyle tylko, że zawartość mojego plecaka różni się nieco od plecaka zwykłego turysty. Jestem zmęczony. Wszyscy mają już dosyć drogi, ale nikt się nie skarży. Jesteśmy żołnierzami, a nie marudzącymi dupkami. Cały czas rozmyślam, jak tam będzie, czy zginę, czy przeżyję, czy dokonam jakiegoś wielkiego czynu, czy stchórzę..." Tu tekst anonimowego żołnierza się urywa...

W dodatku do gry BATTLEFIELD 1942, zatytułowanym ROAD TO ROME (DROGA DO RZYMU), akcja przenosi się na południe Europy do słonecznej Italii. Autorzy gry postanowili dokładnie odwzorować największe bitwy II wojny światowej, które miały miejsce we Włoszech. Wcielając się w postać żołnierza aliantów, weźmiesz udział w misjach, o których słyszałeś do tej pory na lekcjach historii. W ROAD TO ROME zagrasz jedynie w sześciu nowych misjach. Wydaje się, że sześć to mało, ale coś za coś. Gra zapada w pamięć, bo jest nieprzeciętnie zrobiona i to właśnie dzięki dopracowaniu RTR ma klimat, ma to coś, co nie pozwala odejść od komputera.

Battlefield 1942: Road to Rome
EA / Cenega Polska
Ocena: 4
www.ea.com/eagames/official/battlefield1942

Wersja PL	FPP	PC
Multiplayer	Cena: 79,90 zł	PS2
		GBA
		Xbox

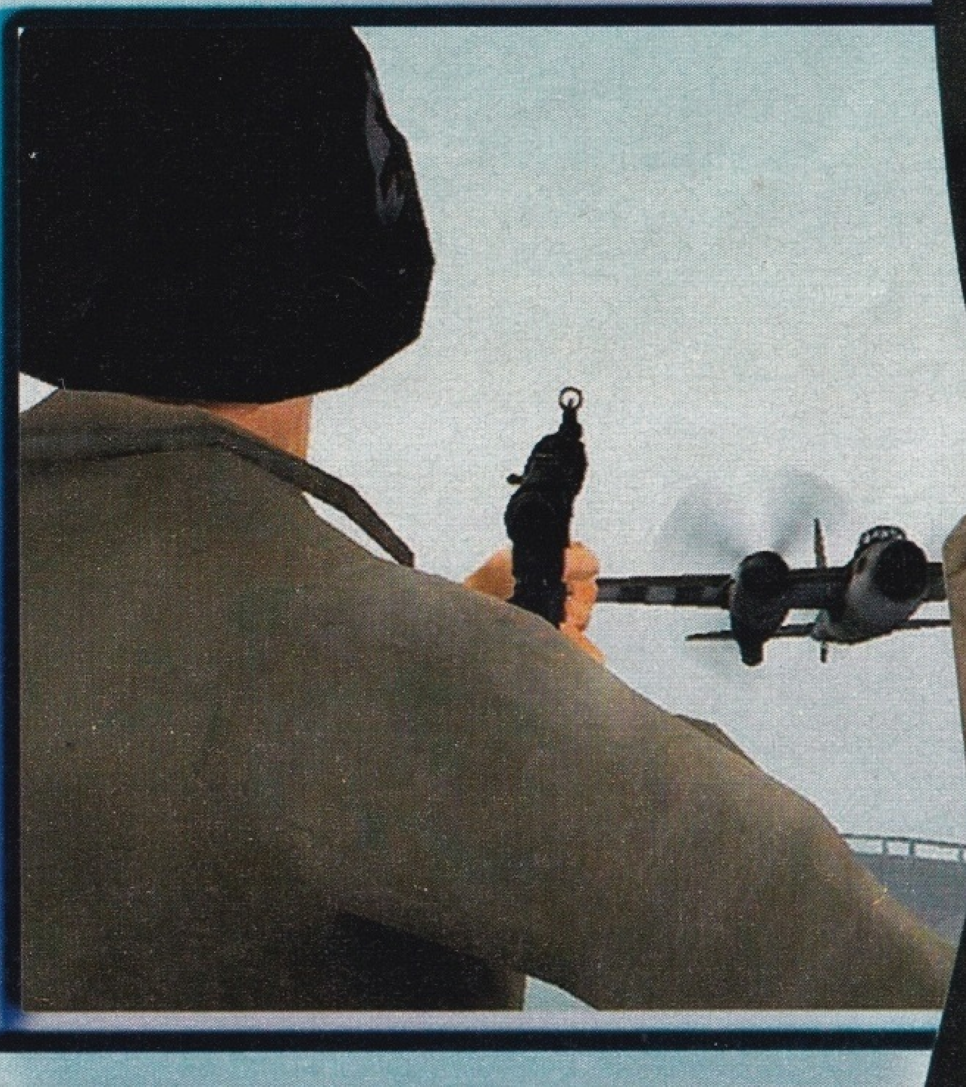
Wymagania sprzętowe
Pentium III 500 MHz, 128 MB RAM, 32 Mb akcelerator 3D

Grafika	Dźwięk	Frajda
5	5	4

+ Ulepszona grafika, historyczne misje, nowe jednostki

− Tylko sześć misji w dodatku; to trochę mało jak na taki ciekawy tytuł

Czerwonych maków na Monte Ciasno nie znalazłem, ale za to była niezła jatka ;) Nie tylko dla miłośników historii







Ale wpierw o tym, co nowego. Masz sześć nowych scenariuszy: Monte Santa Croce, Monte Casino, bitwa o Anzio, bitwa o Salerno, operacja Baytown i operacja Husky. Każda z nich została doskonale dopracowana od strony graficznej i świetnie oddaje klimat danego miejsca. Wszystkie misje są rozmieszczone na terenie całych Włoch – od północnego Monte Santa Croce aż po samo południe i Sycylię. Poszczególne regiony Włoch poznasz po charakterystycznej zabudowie czy otoczeniu. Górki, pagórki, roślinność, wszystko to zostało dopracowane niemalże do perfekcji. Ciekawe jest również to, że akcja rozgrywa się na mapach, które odzwierciedlają prawdziwe miejsca walk. Podobnie przedstawia się sytuacja z jednostkami i pojazdami, którym poświęcono naprawdę wiele czasu. W ROAD TO ROME dodano osiem nowych pojazdów, a wśród nich słynny niemiecki BF-110 i brytyjski szturmowiec Mosquito. Niestety pojazdy te występują jedynie w samym uzupełnieniu. Dla tych, którzy nie wiedzą albo zapomnieli, przypomnę, że BATTLEFIELD 1942 to gra, która jako jedyny shooter FPP oferuje akcję w powietrzu, na lądzie i na wodzie. Oznacza to tyle, że możesz wsiąść w każdy napotkany pojazd i polatać, pojeździć lub popływać. W niektórych misjach jest to nawet bardzo wskazane. Kim tym razem walczysz? Dodatkowymi siłami w grze są Włosi oraz Francuzi. Obie te armie wnoszą do zabawy swoje wyjątkowe uzbrojenie, jak między innymi włoska broń szturmowa Breda, czyli konkretna broń dla prawdziwych twardzieli. Ostatnią nowością jest możliwość rozgrywki sieciowej na mapach aż do 64 graczy. To baaardzo dużo. Zastanawiające jest, czy polskie słabe łącza i wysłużone modemy będą w stanie udźwignąć aż tylu graczy. Mogę cię zapewnić, że na stałym łączu internetowym nie będzie problemów, a na modemie zalecam grę do 10 graczy.

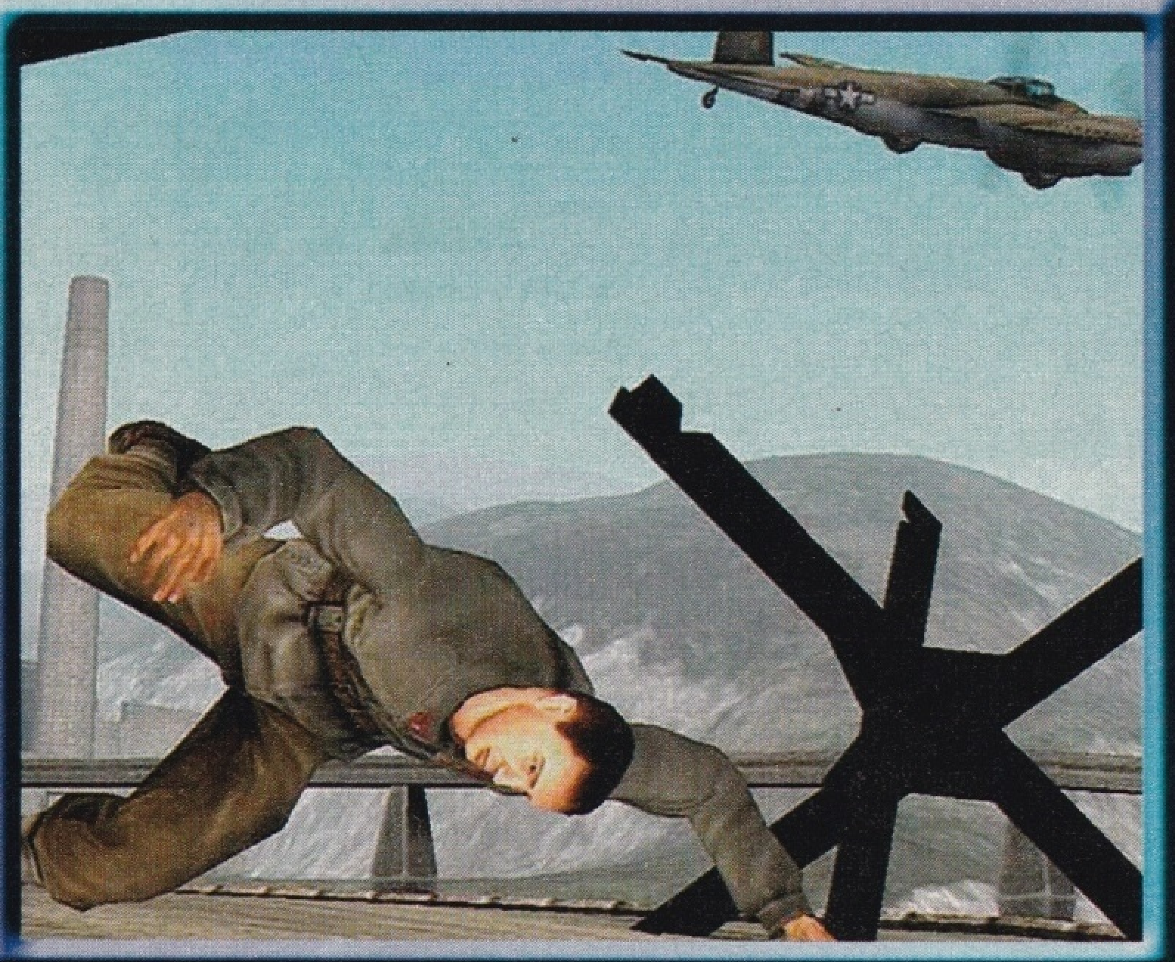
ROAD TO ROME to kawał dobrej roboty. Nieznacznie ulepszony silnik graficzny okazuje się niezwykle dynamiczny i ekspresyjny. Przemierzając kolejne lokacje miejscami zapominałem o walce, podziwiając pobliskie lokacje. Grafika naprawdę zasługuje na pochwałę.

Sam gameplay nie zmienił się za bardzo, co może być dla niektórych rozczarowaniem, ale przypominam, że masz do czynienia z dodatkiem, a nie kolejną częścią tytułu. Gra pracuje na sprawdzonym silniku, który został zmodyfikowany w ramach naprawy błędów młodości. Oprawa dźwiękowa ROAD TO ROME nie wnosi wiele nowego względem podstawy. W zasadzie jest to nieodczuwalne i ogranicza się do nowych dźwięków środowiskowych.

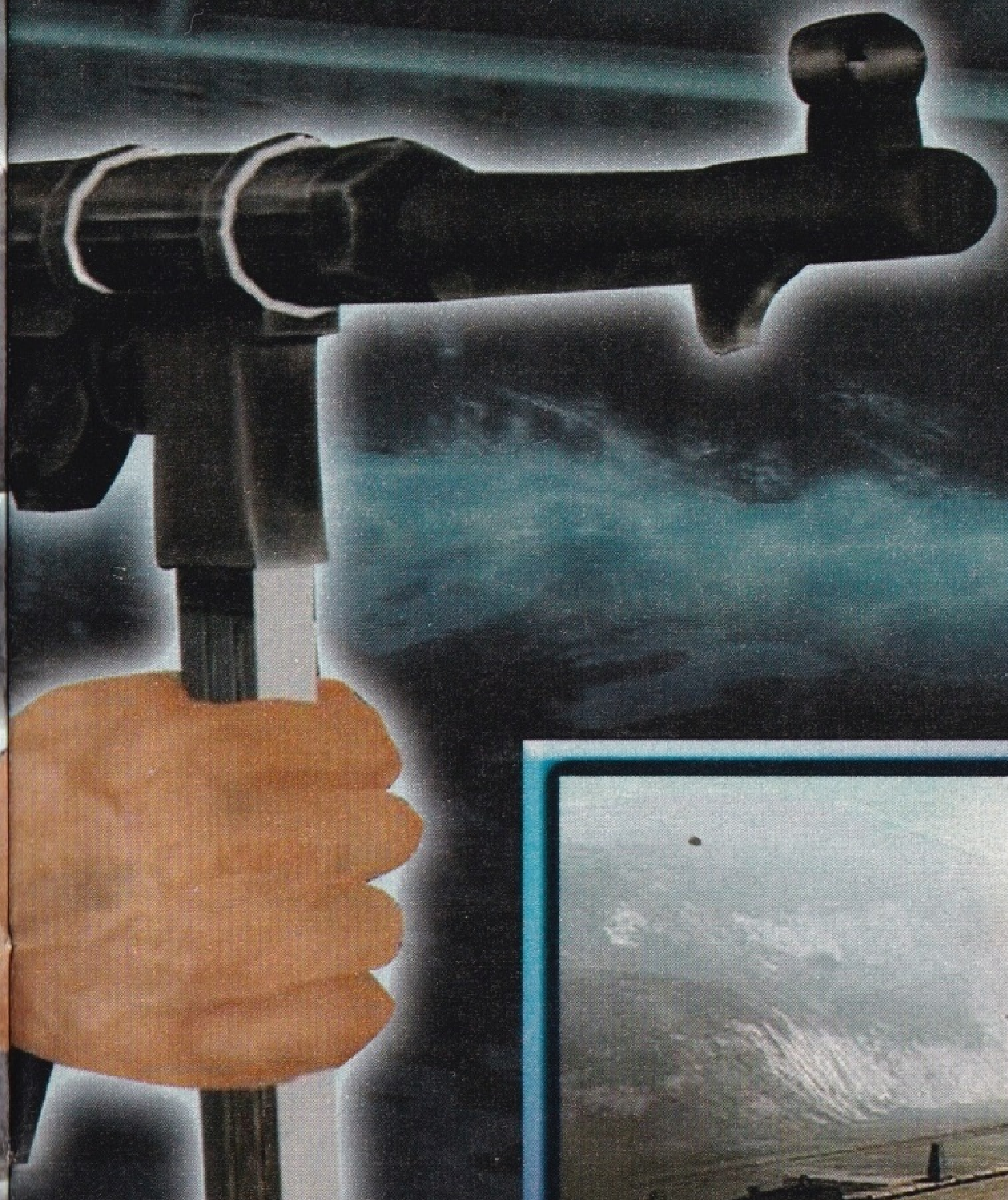
Jeśli zachęciłem cię do wyprawy na południe Europy, przypominam, że BATTLEFIELD 1942 ROAD TO ROME wymaga podstawy gry. Tak więc zanim ruszysz szturmem do sklepu, nie zapominaj o zaopatrzeniu się w BATTLEFIELD 1942. RTR to solinie wykonany dodatek, który polecam wszystkim fanom gier dotyczących II wojny światowej, jak i fanom FPP.

Piotr „Młynek" Młyński

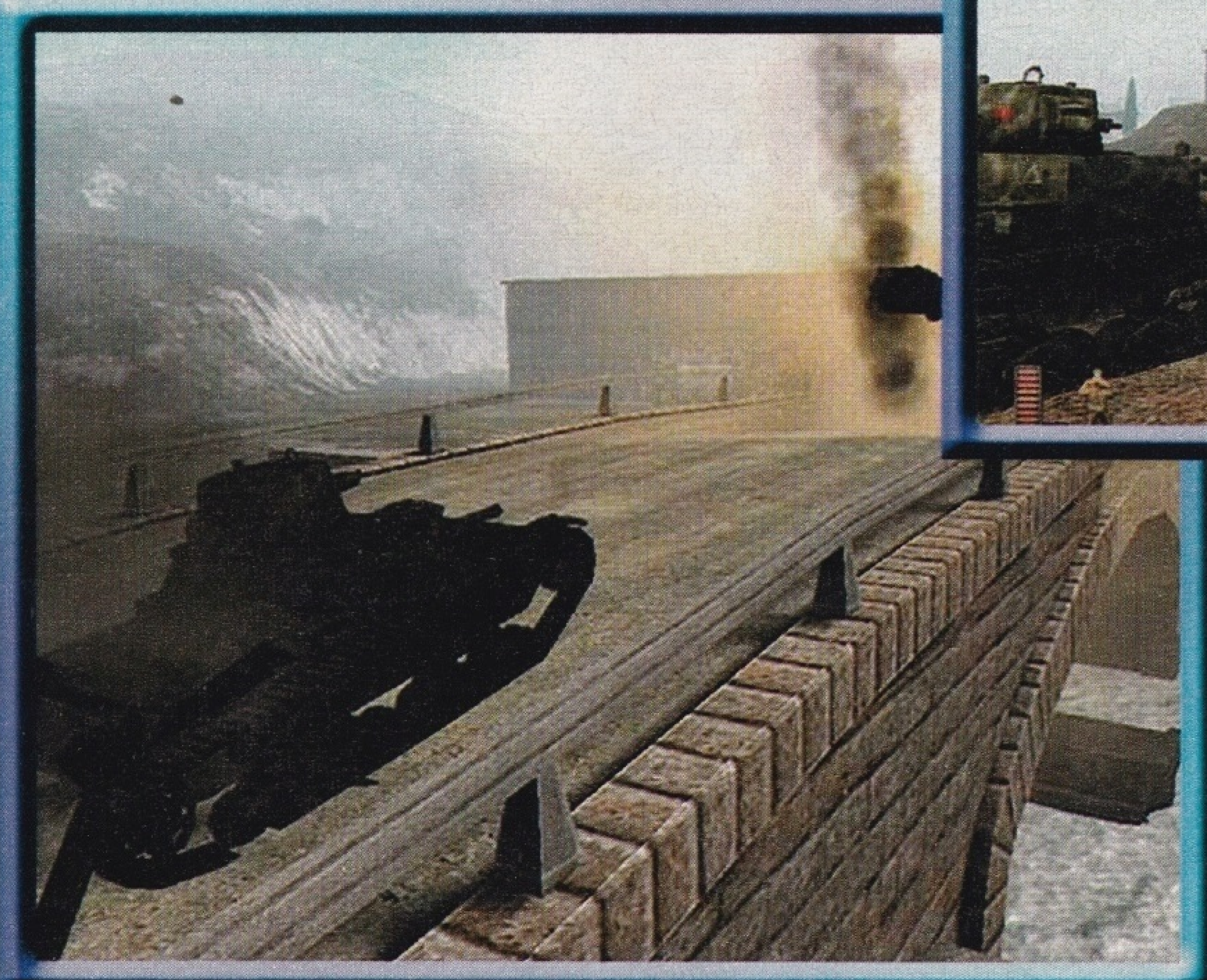


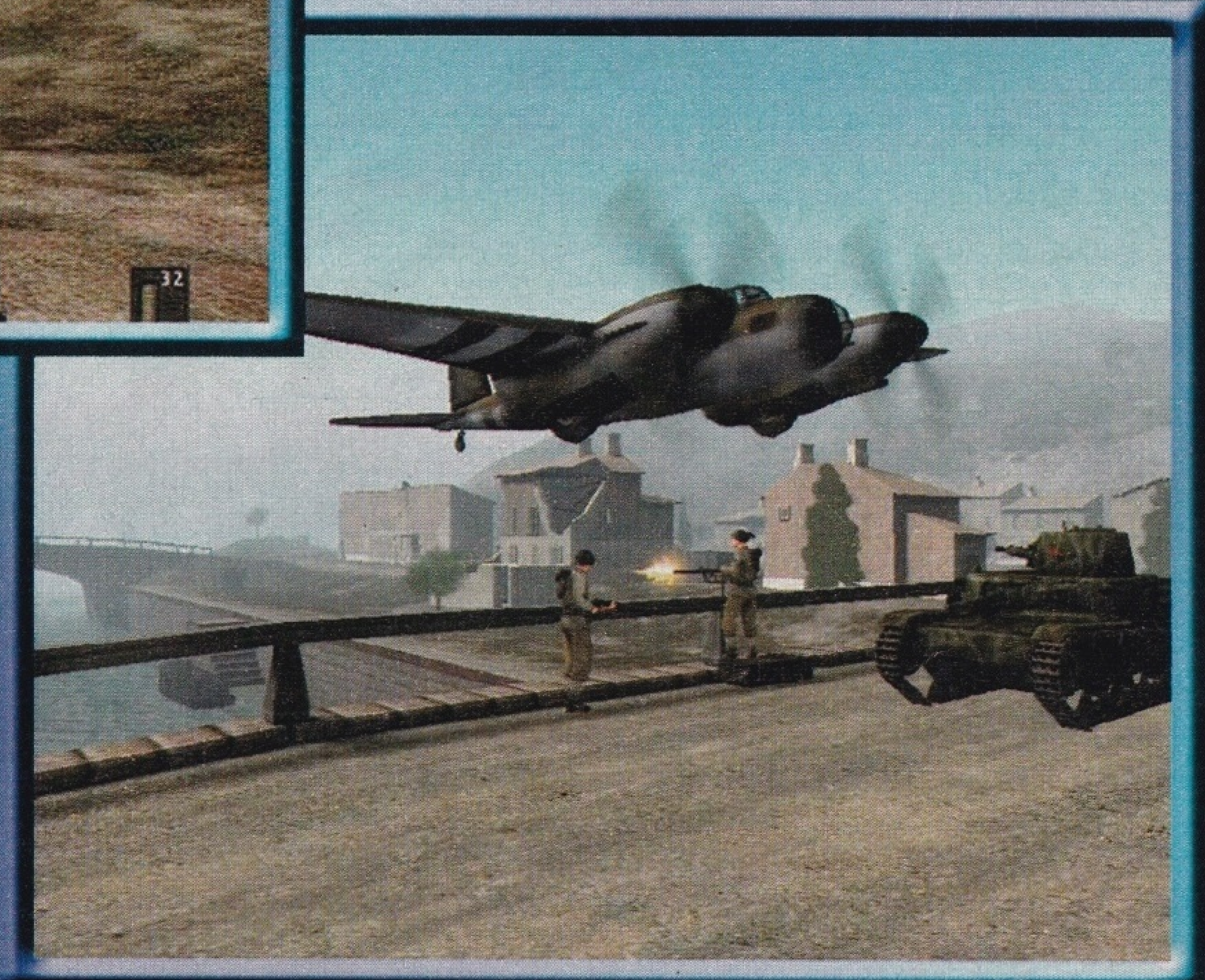




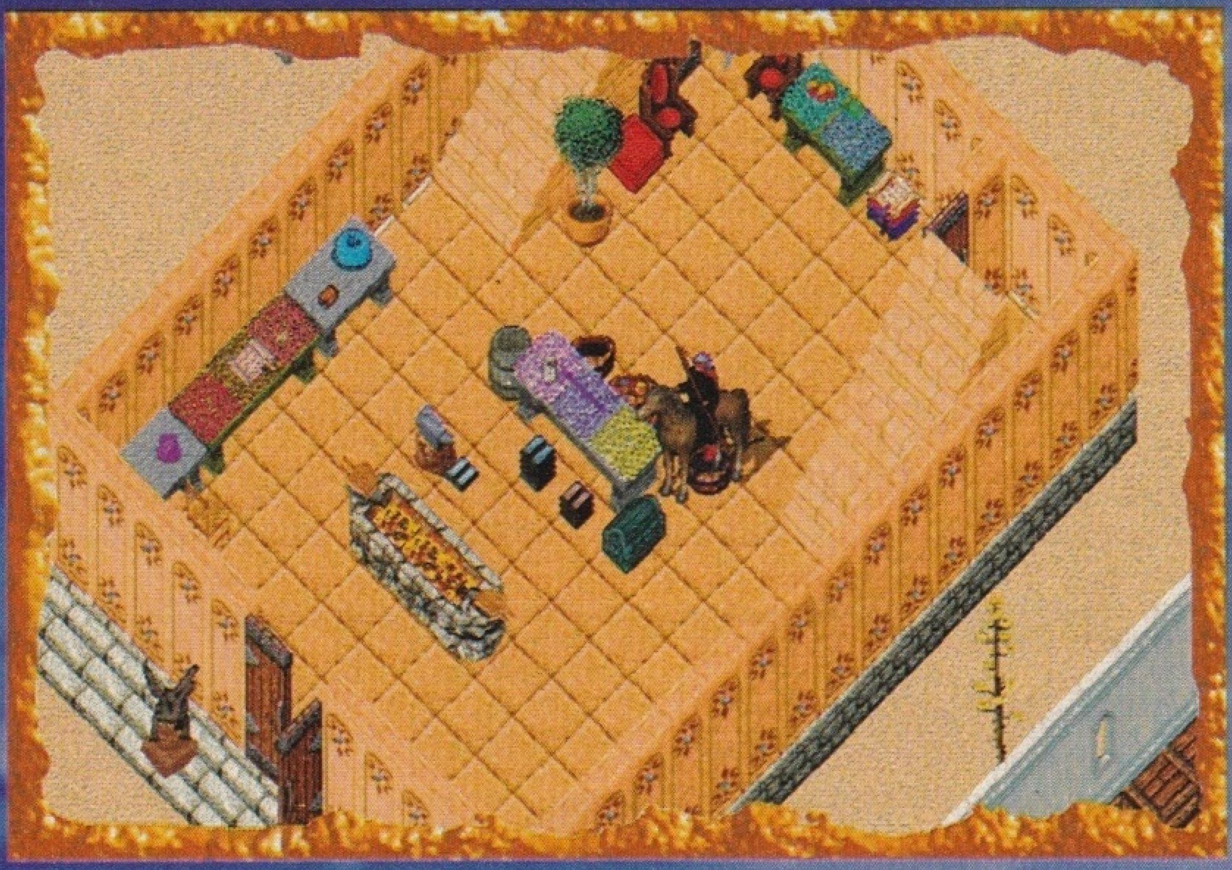








Najbardziej wyczekiwany dodatek do ULTIMA ONLINE nareszcie trafił na sklepowe półki



Ultima Online: Age of Shadows

ULTIMA ONLINE jest przez wielu uważana za prekursora gier z gatunku MMORPG (Massive Multiplayer On-line RPG). Symulator wirtualnego świata już od 6 lat istnieje w Internecie i ma blisko 250 tysięcy fanów. Czy nowy dodatek będzie dla nich okazją do świętowania?

Największą i najbardziej udaną zmianą AGE OF SHADOWS jest z pewnością system edycji budynków. Nowe rozwiązanie pozwala mieszkańcom świata Sosarii na stworzenie własnego, unikalnego domu – począwszy od posadzek, przez ściany, schody, sadzawki, aż po sam dach. Całość bardzo przypomina grę THE SIMS. Pod budowę domów gracze potrzebują przestrzeni, której już dawno zabrakło w Sosarii. Jednak AoS wprowadza także nowy kontynent – Malas. Według szacunków, na nowych obszarach ma się zmieścić około 40 000 domów rozsianych po wszystkich serwerach. Zapotrzebowanie na miejsce pod budowę jest tak duże, że twórcy gry w celu uniknięcia przeładowania serwerów (jak to miało miejsce podczas premiery UO: RENAISSANCE) zastosowali zasadę: kto pierwszy, ten lepszy. Niestety, nawet takie rozwiązanie nie zapobiegło poważnym kłopotom z obciążeniem Sieci.



Praktycznie po raz pierwszy od uruchomienia serwerów UO wprowadzono do gry dwie nowe profesje: paladyna oraz nekromantę – dobro zawsze idzie w parze ze złem. Nowe umiejętności oferują graczom szereg oryginalnych zaklęć, które znacznie rozbudowują mistyczny potencjał mieszkańców Britanni. Możliwa staje się transformacja w Upiora, animowanie nieumarłych, czy też rozpraszanie Zła, a także niebiańska furia i uświęcona podróż.

Całkowitej przeróbce uległ system magicznych przedmiotów oraz częściowo proces ich produkcji. Wprowadzono wiele nowych cech broni, pancerzy i biżuterii. Na scenę wkroczyły znane z gry DIABLO: wysysacze energii, szczęście, dodajniki statystyk i umiejętności, procentowe odporności na 5 rodzajów obrażeń, przyspieszacze zaklęć itp. Po tych zmianach UO z pewnością przypomina hack'n'slash, jednak nadal nim nie jest – za co szczerze dziękuję. Twórcy, zamiast upraszczać, postanowili urozmaicić życie wojowników. Wprowadzono system ciosów specjalnych przypominających zaklęcia. Dobrym przykładem jest zrzucanie wroga z jego wierzchowca, czy też podwójne uderzenie. Zmiany te, choć wyjątkowo popularne, nie zostały dobrze wyważone – dlatego przez najbliższe miesiące UO będzie intensywnie ewoluować.

Grafika, udźwiękowienie i interfejs praktycznie pozostały bez zmian. Owszem, niektórym przedmiotom nadano świeży wygląd, dodatkowe czary otrzymały nowe, udane efekty, a klient 3D zyskał pakiet udoskonaleń. Jednak nie oczekuj pod tym względem żadnej rewolucji.

AGE OF SHADOWS w głównej mierze dodaje do gry dużo „mięsa", czyli elementów związanych bezpośrednio z zabawą. Stronę graficzną znasz już doskonale. Program, chociaż wygląda archaicznie, jest najbardziej rozbudowanym MMORPG'iem dostępnym na rynku. W dodatku nie bazuje na systemie poziomów – i pod tym względem jeszcze długo będzie liderem. Gorąco zachęcam wszystkich szczęśliwych internautów do wypróbowania AoS– nie będziecie żałować, obiecuję.

Tomasz „Coval" Kowalski

Ultima Online: Age of Shadows — Ocena: **4+**

Origin / Cenega Polska

http://www.uo.com/ageofshadows/

- Wersja PL (nie)
- MMORPG
- PC (tak)
- Multiplayer (tak)
- Cena: 99 zł
- PS2 (nie)
- GBA (nie)
- Xbox (nie)

Wymagania sprzętowe
Pentium II 350 MHz, 64 MB RAM, internet

Ocena	Kategoria
3+	Grafika
4-	Dźwięk
5+	Frajda

(+) System edycji domów, nowy kontynent, system magicznych przedmiotów

(–) Archaiczna oprawa graficzna, wymagane łącze internetowe dobrej jakości

Stara, dobra ULTIMA ONLINE, tym razem z jeszcze większą ilością „mięsa" do twojej dyspozycji. Palce lizać!




Nazywa się Sam Fisher.
Rząd USA zaprzecza jego istnieniu.
Tom Clancy's
SPLINTER CELL™
PL
TEKSTOWA WERSJA POLSKA
Patronat medialny: www.splintercell.gry.wp.pl
Zamów już dziś w sklepie internetowym: www.mig.pl
Jeśli chcesz wiedzieć więcej wejdź na stronę: www.splintercell-thegame.com
PLAY it
www.play-it.pl
Ubi Soft
www.ubisoft.com
© 2002 Ubi Soft Entertainment. All Rights Reserved. Ubi Soft Entertainment and the Ubi Soft logo are registered trademarks of Ubi Soft Entertainment. Splinter Cell is a trademark of Ubi Soft Entertainment.
All other trademarks are the property of their respective owners. XBox and the XBox Logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or in other countries.

Total Immersion Racing



Immersja to wejście jednego ciała niebieskiego w cień drugiego. Większość samochodów w tej grze jest więc błękitna...





Na rynku komputerowych torowych wyścigów samochodowych nie dzieje się dobrze. Kolejne szeroko reklamowane „przeboje" giną w starciu z gigantami: COLIN MCRAE RALLY czy NEED FOR SPEED. Nic dziwnego, że specjaliści od marketingu dwoją się i troją, byle tylko właściwie wypromować swoje tytuły. Bardzo często stosują przy tym technikę zwaną „pozycjonowaniem zorientowanym na klienta". Polega ona na wyeksponowaniu unikalnych walorów produktu i ulokowaniu ich w umyśle gracza w celu przekonania go, iż ma do czynienia z przełomem.

W przypadku TOTAL IMMERSION RACING owym unikalnym elementem gry jest Sztuczna Inteligencja kierowców. Jest to niewątpliwie pomysł znakomity, wystarczy bowiem wyobrazić sobie sytuację, w której pędzisz po torze karoseria w karoserię z jakiś parszywym grubasem ze stajni przeciwnika. W pewnym momencie spychasz go na bandę, wóz wali o mur, zaś on sam ląduje twarzą w szybie (albo i na wspomnianym murze, jeśli ma chłopak przebicie). Co ważne, w czasie następnego wyścigu drań pamięta, że nie należy zbliżać się do ciebie od strony bandy! Tak daleko posunięty realizm po prostu musi wypalić, musi dostarczyć graczom szalonej przyjemności... Pod warunkiem, że nie jest jedynie tanim chwytem marketingowym. Z mózgami wirtualnych kierowców nie jest na szczęście źle. Panowie z konkurencyjnych teamów spychają cię z trasy, potrafią stuknąć od tyłu, gdy wchodzisz w zakręt, nie odpuszczają też w połowie trasy i walczą jak dzicy do końca. Oczywiście pamiętają twoje niecne zagrania i gdy narozrabiasz, starają ci się odgryźć. Mimo to Sztucznej Inteligencji z TOTAL IMMERSION RACING daleko do mistrzostwa świata. Nie sposób w tej grze dopatrzyć się czegoś, co zasługiwałoby na miano rewolucji.

Cała reszta pozytywnych i negatywnych cech programu wiąże się z jego pochodzeniem. Otóż jest to konwersja z konsoli PS2, co oznacza nieznaczne uproszczenie modelu jazdy oraz udostępnianie kolejnych tras i wozów w zamian za zajęcie dobrej lokaty w pierwszych rajdach. Na szczęście każdy z dostępnych pojazdów (m.in. Audi TT, Audi R8, Bentley EXP i Noble M12) prowadzi się jak po maśle, zwłaszcza gdy uaktywni się system ABS, wydatnie wspomagający hamowanie i skręcanie. Wadę TOTAL IMMERSION RACING stanowi natomiast nierówna szata graficzna. Ślicznie wykonane samochody suną parę centymetrów nad ziemią, zaś efekty pogodowe – przede wszystkim deszcz – rozczarowują. I choć słonko w malowniczy sposób prześwituje przez drzewa, to tory są płaskie jak głowa krokodyla, do tego szerokie i niezbyt szczegółowe. Słabej muzyce towarzyszą zaś niezłe efekty dźwiękowe.

Na tym jednak jęki się nie kończą. Autorzy programu nie wiedzieli bowiem, czy chcą gry realistycznej, czy też takiej zręcznościowej kizi-mizi, jakich na konsole produkuje się tysiącami. Z jednej strony zafundowali graczom możliwość grzebania w silniku (świetny i przydatny inżynier wozu), z drugiej zaś – całkowicie zapomnieli o modelu uszkodzeń. Zrezygnowali też z trybu multiplayer, którego wersja na PS2 z oczywistych względów nie posiadała. Wobec tych niedoróbek trudno nazwać TOTAL IMMERSION RACING przebojem. To ładna gra z dobrą Sztuczną Inteligencją, niewątpliwie dostarczająca sporo frajdy, jednak nie porywająca.

Michał „Joel" Zacharzewski



Total Immersion Racing — Ocena: **4**

Empire / Cenega Polska

http://www.totalimmersionracing.com

Wersja PL (nie)	Wyścigi	PC (tak)
Multiplayer (tak)	Cena: 99,99 zł	PS2 (nie)
Wymagania sprzętowe		GBA (nie)
Pentium III 450 MHz, 128 MB RAM, akcelerator 16 MB		Xbox (nie)
4- Grafika	4- Dźwięk	4 Frajda

👍 *Przyzwoita Sztuczna Inteligencja, ładne widoczki, fajny model jazdy*

👎 *Bezwstydnie obnażonym okiem widać, że to konwersja z konsoli*

Kolejna dobra, lecz nie wybitna „ścigałka". Wsiadasz do samochodu, głośno ziewasz i lekko znudzonymi łapkami dajesz gaz do dechy

Rajdy samochodowe zawsze są przeze mnie mile widziane

RalliSport Challenge







Odmian wyścigów samochodowych jest wyjątkowo dużo. Można ścigać się samemu z czasem lub konfrontować swoje osiągnięcia z wynikami pozostałych załóg, można się też zmagać bezpośrednio z przeciwnikami na trasie, pędząc na metę po zwycięstwo. Dla każdej z odmian przygotowywane są specjalne samochody, zawieszenia na konkretne nawierzchnie i moce podzielone na określone klasy. Najciekawszą klasą rajdową jest oczywiście WRC, a najnudniejszą wyścigową – rallycross, gdzie poprzerabiane seryjne samochody jeżdżą w kółko po szutrowej trasie. RALLISPORT CHALLENGE to dobre połączenie rajdów WRC i rallycross, które może zainteresować każdego fana gier samochodowych.



RSC nie jest jednak symulacją, a zręcznościówką, co nie dziwi, skoro tytuł ten był wcześniej dostępny na konsoli Xbox. Fani symulacji nie powinni się tym jednak zrażać, ponieważ gra oferuje naprawdę sporo opcji. Po opuszczeniu garażu (o którym za chwilę) zobaczysz jedną z najdoskonalszych opraw graficznych, jakie można podziwiać w grach rajdowych. To wyjaśnia, dlaczego program zajmuje trzy płyty CD! Faktura lodu, drzewa i krzaki, nawet przydrożne reklamy – wszystko zostało dopracowane z wyjątkową starannością. Do minusów gry należy za to oprawa dźwiękowa. Jeśli ktoś myśli, że można zastąpić różnorodne odgłosy silników samochodów rajdowych różnorodnymi odgłosami odkurzacza i suszarki, to się grubo myli!

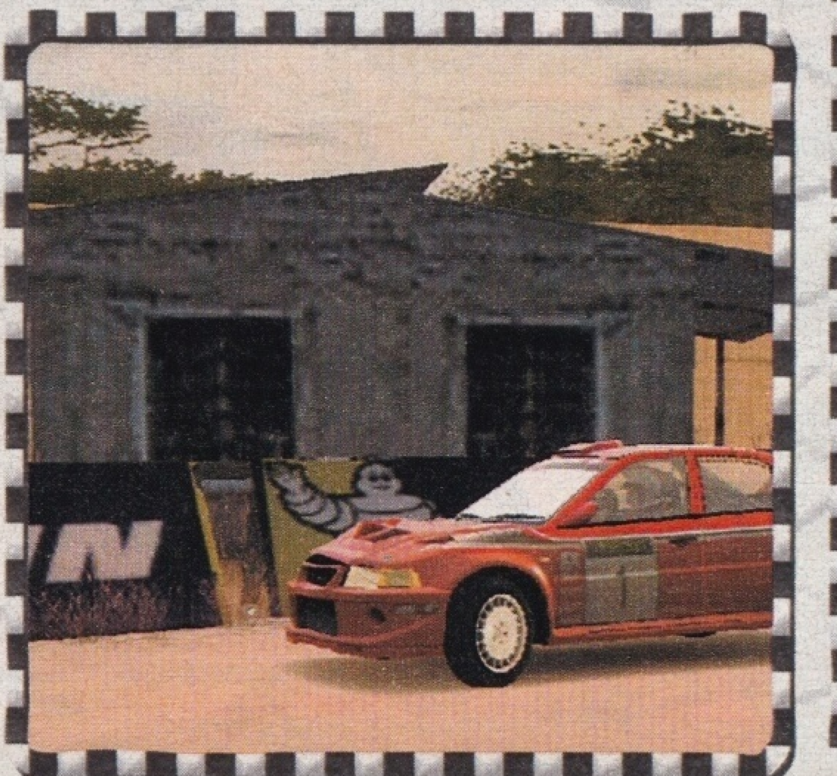
Garaż jest obszerny i za to należy się kolejny duży plus producentom gry. Wśród lśniących samochodów można wyróżnić takie jak: Volkswagen New Beetle WRC, Citroen Xsara WRC, Ford Focus WRC, Lancia Delta Integrale, Mitsubishi Lancer EVO 6.5, Nissan Skyline, Opel Astra T16 4x4, Saab 9-3 T16 4x4 i wiele innych. Cały „arsenał" pojazdów nie jest oczywiście dostępny na początku gry i trzeba się mocno napocić, aby zdobyć te wszystkie cudeńka.

Nie samą grafiką jednak człowiek żyje. Prowadzenie samochodu w RSC, oprócz oczywistej przyjemności kontrolowania aut o mocy silnika ponad 300 KM, nie niesie ze sobą zbyt wielu pozytywnych wrażeń. Kierownica reaguje bardzo sztywno, nie czuć wcale, na co można sobie w danej chwili pozwolić. Samochodu nie zarzuca na zakręcie, tylko cały zaczyna wymykać się spod kontroli. Zazwyczaj jest już wtedy za późno na ratowanie sytuacji i lądowanie w krzakach na poboczu jest nieuniknione. Całe szczęście, że dobrze odwzorowano pęd powietrza w czasie jazdy, dzięki czemu łatwo ocenić prędkość i zaplanować manewr. Samochód nie ślizga się bez powodu, aczkolwiek efekty pokonywania niektórych zakrętów pozostawiają wiele do życzenia – raz można ścinać bez obaw, a za drugim razem odczuwa się brak przyczepności. Pomimo że trasy są krótkie, to dużo pracy włożono w projekt samej nawierzchni. Pagórki, pochylone lekko zakręty – na to wszystko i zdecydowanie więcej reaguje twój samochód! Bardzo przyjemne odczucie.

Na koniec zmuszony jestem powiedzieć trochę dobrego na temat Microsoftu. Nie ma się co oszukiwać – M$ wydał dobre rajdy samochodowe, z którymi trzeba się liczyć. Polecam.

Michał „Krooger" Cichy







RalliSport Challeng
Microsoft / APN Promise
http://www.microsoft.com/games

Ocena: 3+

Wersja PL	Rajd	PC
Multiplayer	Cena: ok. 120 zł	PS2
Wymagania sprzętowe: Pentium 733 MHz, 128 MB RAM, 1,5 GB HDD, akcelerator 3D		GBA
		Xbox

Ocena	Kategoria
4-	Grafika
5	Dźwięk
2	Frajda

👍 Fenomenalna grafika, dużo samochodów i całkiem grywalny model jazdy

👎 Silnik w moim turbodieselu ma bardziej rasowy dźwięk niż te samochody rajdowe

Chcesz się pochwalić osiągami twojej karty graficznej? Proszę bardzo. Tylko nie próbuj chwalić się kartą dźwiękową ;-)

Oczka Joelka nie były zachwycone, zaś plecki bolały... Świętował za to móżdżek!

I.G.I-2 COVERT STRIKE

Trzy razy batem przez plecki dostał malusi Joelek od Froggera na powitanie Tłustego Czwartku. Biedaczek zasłużył na tę karę, gdyż zachował się niegodziwie, jak złodziej i kataryniarz. Dobry Żabol był przecież dla Joelka taki łaskawy! Przynosił mu czasem z domu jakieś stare ubrania bądź resztki z obiadu, bywało nawet, że nie krzyczał na niego i nie wyzywał od śmierdziuchów. Joelek odpłacał mu się zaś samymi niegodziwościami. Ostatnio wypowiedział na przykład cichutkie „bubu!" na widok gry IGI 2: COVERT STRIKE, którą to Frogger w swej łaskawości przyniósł mu do recenzji. Bo jakże tu pisać o czymś, o czym już się pisało?



Malusi Joelek testował wersję beta programu w poprzednim numerze CLICKA! Tak wówczas, jak i teraz miał do czynienia z taktyczną strzelaniną FPP. Głównego bohatera gry, Davida Jonesa, cechowało dziwne hobby – gość uwielbiał się skradać. Właśnie dlatego zgłosił się do udziału w 19 skomplikowanych misjach, rozgrywających się na terenie Chin, Rosji i Libii. W czasie akcji wykorzystał aż 30 rodzajów broni, w tym granaty, pistolety, karabiny maszynowe, snajperki, wyrzutnie rakiet oraz miny przeciwpiechotne. Wielokrotnie używał też lornetki, noktowizora i niezwykle przydatnej satelitarnej mapy terenu. Sen z powiek spędzał też Joelkowi wszechobecny system alarmowy, składający się z licznych kamer i czujników. Wystarczyło bowiem wyjść z zaułka bądź zacząć hałasować, a już na miejscu zjawiał się pluton egzekucyjny.



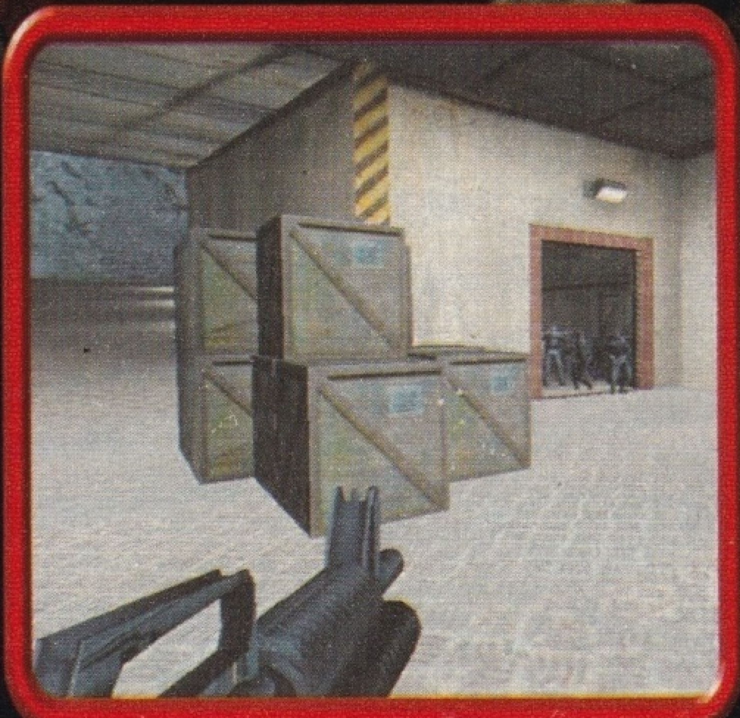


Komandos miał jeszcze jeden problem z przeciwnikami. Otóż byli oni cholernie skuteczni. Potrafili z odległości kilkuset metrów zabić muchę-karlicę, i to w sytuacji, gdy nad ich głowami fruwały pociski. W dodatku na widok ciał swoich kumpli wszczynali alarm. Jonesowi utrudniało to robotę, gdyż brzydził się zwłok i ani myślał przenosić je po terenie akcji w sposób, w jaki robił to słynny Hitman. Bohater IGI 2 był za to zadowolony z poziomów, które przyszło mu zwiedzić. Zostały one zaprojektowane w naprawdę inteligentny sposób, zmuszając go do nauczenia się zwyczajów przeciwnika, analizy ich każdego ruchu oraz dokładnego przewidywania rozwoju sytuacji! Stanowiły więc prawdziwe wyzwanie i nawet możliwość kilkukrotnego zapisu stanu gry w trakcie rozgrywki niewiele pomagała Joelkowi.

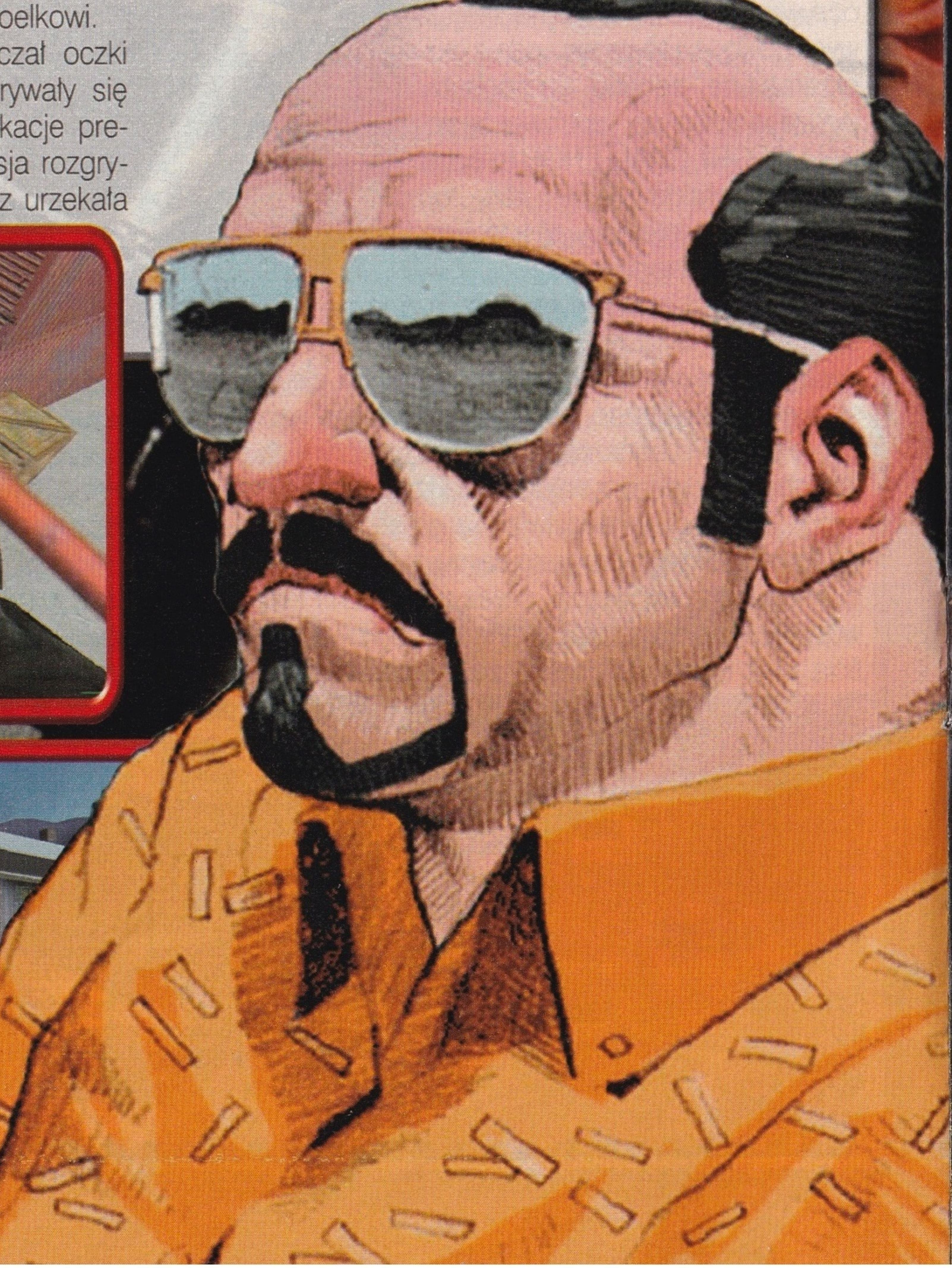
Bity przez Froggera autorzyna wytrzeszczał oczki z bólu, te zaś wyjątkowo dokładnie wpatrywały się w monitor. Stwierdziły, że poszczególne lokacje prezentowały się atrakcyjnie. Przykładowo, misja rozgrywająca w zaśnieżonym zakątku Rosji wręcz urzekała urodą. Szkoda tylko, że cienie oraz teksturki, w jakie ubrano przeciwników, nie zawsze imponowały wysoką jakością. Brakowało też optymalizacji silnika (przydaje się 512 MB RAM i naprawdę szybki procesor) oraz lepszego systemu detekcji kolizji obiektów. Zaletą gry była za to przyzwoita oprawa dźwiękowa oraz tryb multiplayer... w którym Joelek dałby się nawet ograć Froggerowi, byleby wywołać uśmiech na jego pańskiej twarzy. Lecz Frogger nie chciał grać. Budował sobie w domciu podłogę, gdyż usłyszał, że każdy musi mieć podstawy, by twierdzić, że...

Michał „Joel" Zacharzewski







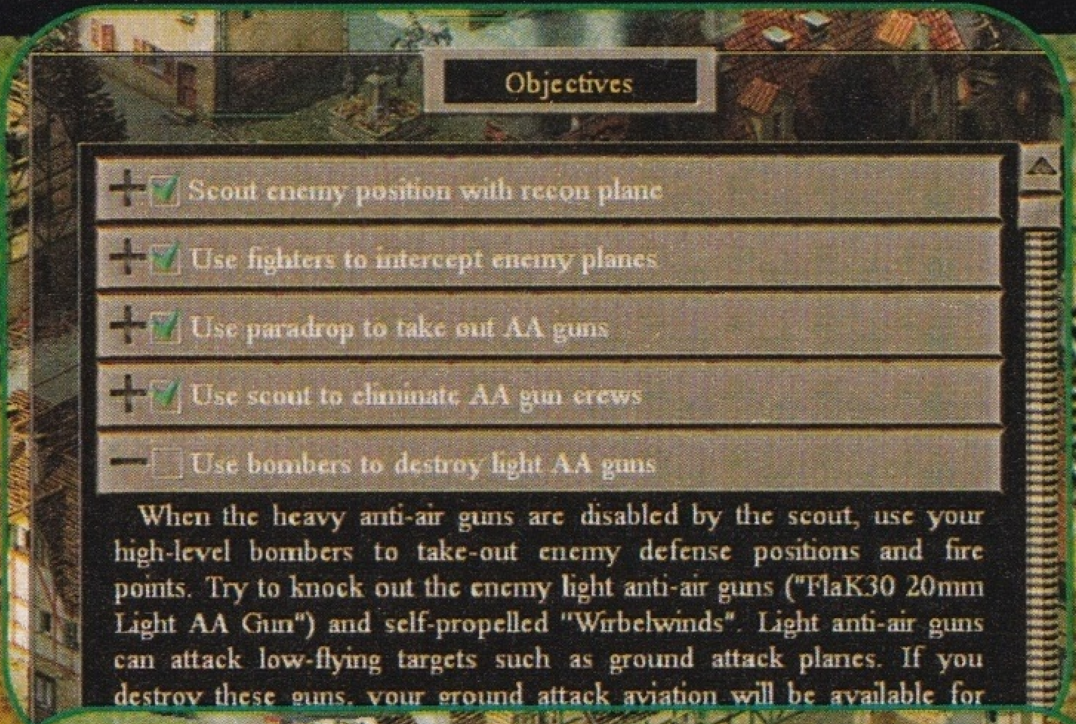


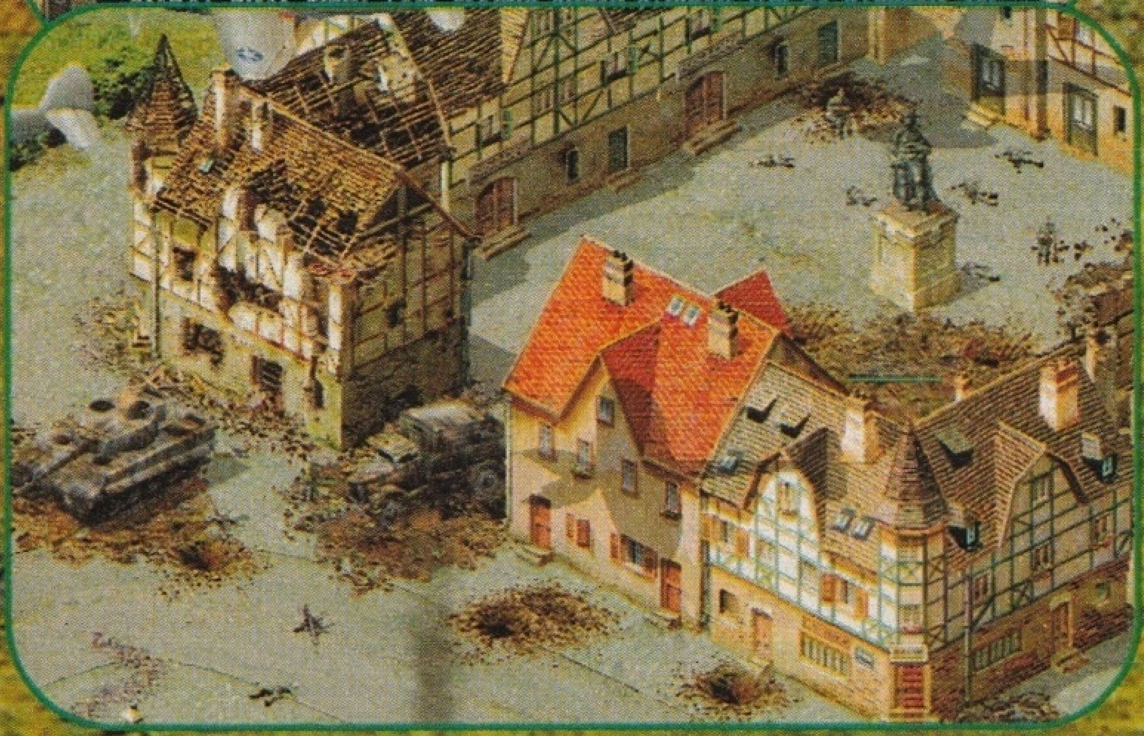
IGI 2		Ocena
Codemasters / CD Projekt		5-
http://www.codemasters.com		
Wersja PL	FPP	PC
Multiplayer	Cena: 99,90 zł	PS2
Wymagania sprzętowe: Pentium 600 MHz, 128 MB RAM, akcelerator 3D 16 MB		GBA
		Xbox
5- Grafika	4+ Dźwięk	5 Frajda

👍 Poprawiono wygląd gry i usunięto większość błędów oryginału...

👎 ...gubiąc gdzieś po drodze klimat

Bardzo dobra strzelanina FPP. Kilka błędów i przeciętność dzieli ją od wielkości. Frogger, nie biiiiij!





Szykuje się gorący sezon na RTS'y. Bynajmniej nie tylko dlatego, że zza węgła atakuje BLITZKRIEG



BLITZKRIEG

Wreszcie jest w czym wybierać. Chleb dla ludu, wiosna dla hipochondryków, COMMAND & CONQUER: GENERALS dla futurystów, WARCRAFT III: FROZEN THRONE dla zwolenników fantasy, a BLITZKRIEG dla fanów strategii historycznych. Żeby było ciekawiej – w wydaniu RTS. Jednak w przeciwieństwie do większości RTS'ów, najnowsza wojna błyskawiczna będzie oferować naprawdę szeroki wachlarz opcji. Szkoda, że dopiero pod koniec kwietnia (taki jest przewidywany termin premiery na zachodzie Europy).

Akcja, jak łatwo wyszerlokować z tytułu, osadzona została na frontach II wojny światowej. W zależności od wyboru strony konfliktu – aliantów, Niemców bądź Rosjan – zabawa będzie toczyć się w starej dobrej Europie, na gorących afrykańskich piaskach lub na rozległych azjatyckich stepach. Kampanie wzorowane na autentycznych wydarzeniach z lat 1939-1945 mają tę zaletę, iż nie przebiegają w sposób liniowy. Pomniejsze misje między kluczowymi bitwami są generowane losowo, co czyni grę ciekawszą i przedłuża jej termin przydatności do spożycia. Ciekawostką jest również uwzględnienie w menu wersji podstawowej BLITZKRIEGU opcji dołączania modów. Dzięki temu i dzięki edytorowi misji nie trzeba się bać, że gra szybko się znudzi.

W celu urozmaicenia rozgrywki stworzono ponad 200 rodzajów jednostek. Same czołgi dzielą się na lekkie, średnie, ciężkie, artyleryjskie, zwiadowcze, przeciwlotnicze i transportowe. Bardzo ważną rolę odgrywa lotnictwo, którym niestety można kierować tylko pośrednio. Na kolana powala skalowanie i historyczny realizm modeli dopieszczonych prawie w każdym pikselu.

Po muzyce nie należy spodziewać się jakiegoś wielkiego przełomu, za to dźwięk jest całkiem przyzwoity. W zależności od wybranej frakcji żołnierze mówią po rosyjsku, niemiecku czy angielsku. Słychać zarówno umieszczoną na tyłach artylerię, jak i ćwierkające w parku wróble.

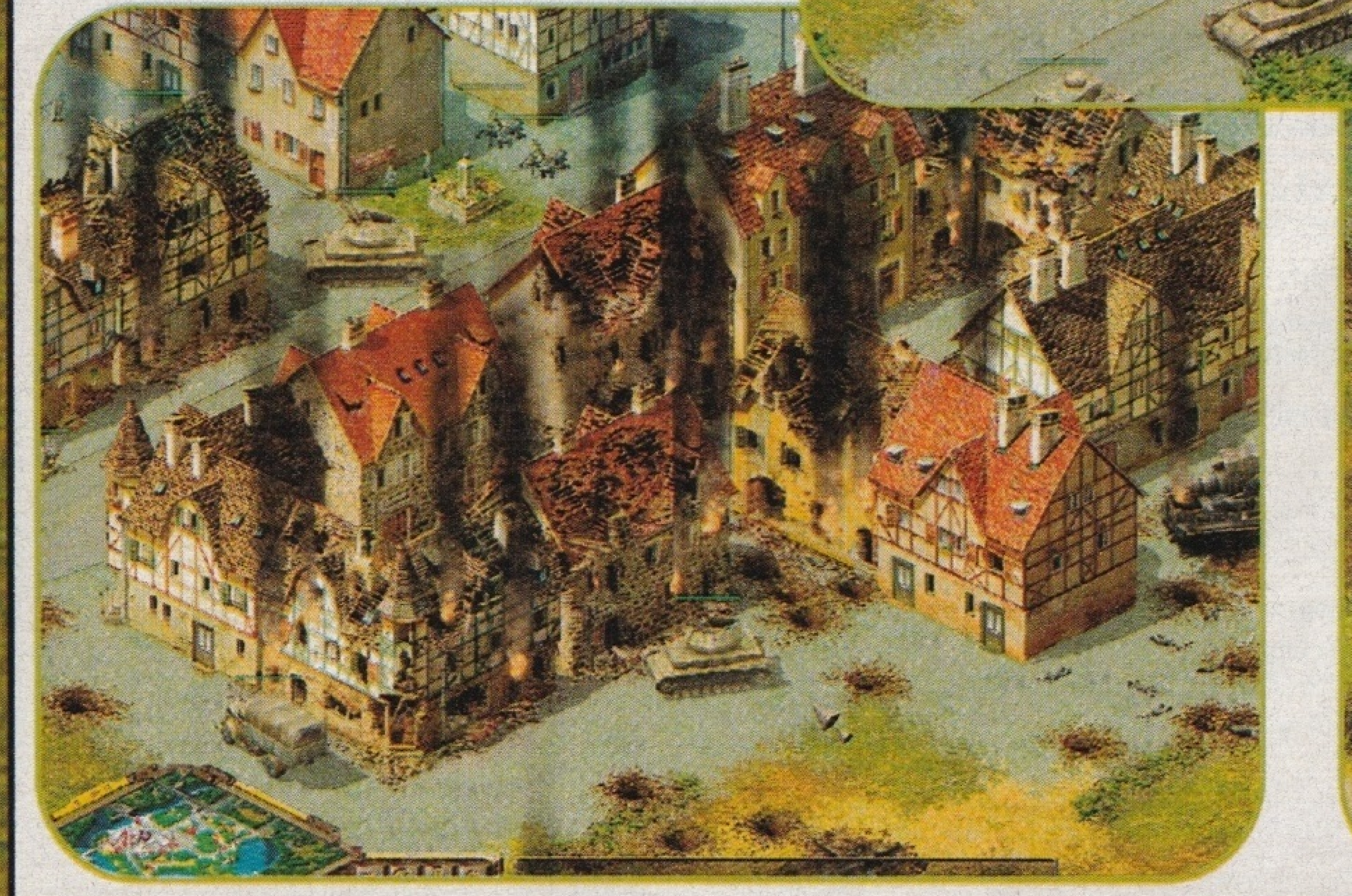
Zasadniczą wadą nowego produktu Nival Interactive jest brak opcji obracania mapy. Szczególnie w RTS'ach uważam to za poważne niedociągnięcie, gdyż podczas manewrów dosyć łatwo jest zgubić jakąś jednostkę, która znajdzie się np. za budynkiem. Można oczywiście wysilać i tak już mocno nadwyrężony wzrok, szukając malutkich punkcików na mapie, ale chyba nie o to chodzi. Zapomniano również o skalowaniu zbliżeń. To drobnostka, jednak dla mnie ważna. Czasami aż się ciepło na sercu robi, jak człowiek widzi w najdrobniejszych szczegółach płonące dywizje pancerne wroga.

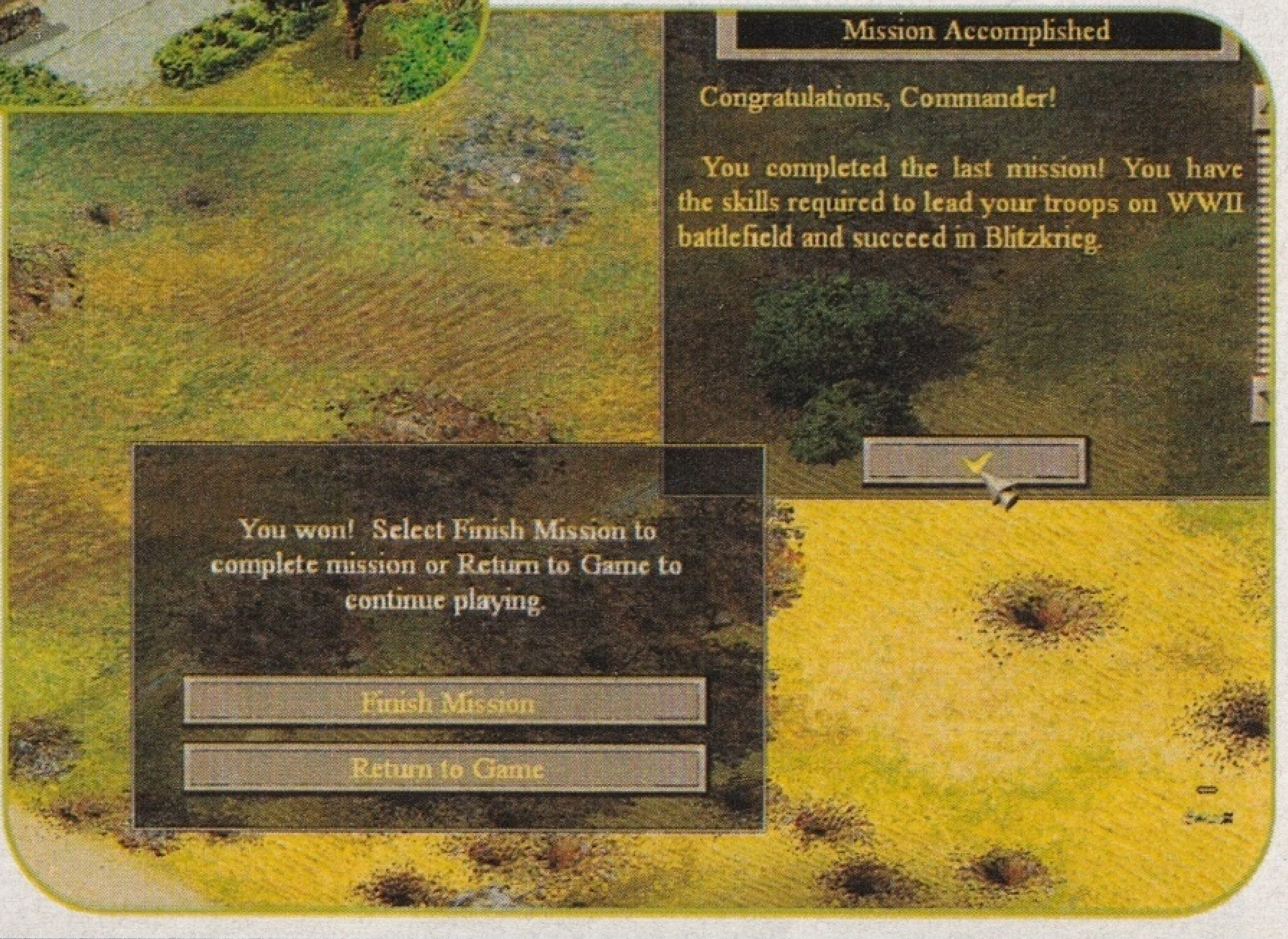
Jeśli jeszcze nie znudziły cię tuziny gier dotyczących II wojny światowej lub należysz do ludzi, którzy nie wierzą w możliwość połączenia RTS'a z grą strategiczną, to BLITZKRIEG jest programem właśnie dla ciebie. Do zobaczenia na froncie!

Paweł „CyberFish" Karaszewski









Blitzkrieg		Ocena **5-**
Interactive Nival / Cenega		
http://www.cdv-blitzkrieg.de		
Wersja PL	RTS	PC
Multiplayer	Cena: ok. 100 zł	PS2
Wymagania sprzętowe: Pentium II 366 MHz, 64 MB RAM, 8 MB grafika		GBA
		Xbox
5+ Grafika	4 Dźwięk	5 Frajda

👍 Wbudowana opcja tworzenia własnych modów, tryb multiplayer, ładna grafika

👎 Brak opcji obracania mapy, brak zbliżeń, monotonna muzyka

Autora w bitwie na Linii Manheimera trafił granat, więc nie mógł napisać komentarza końcowego do tej gry...

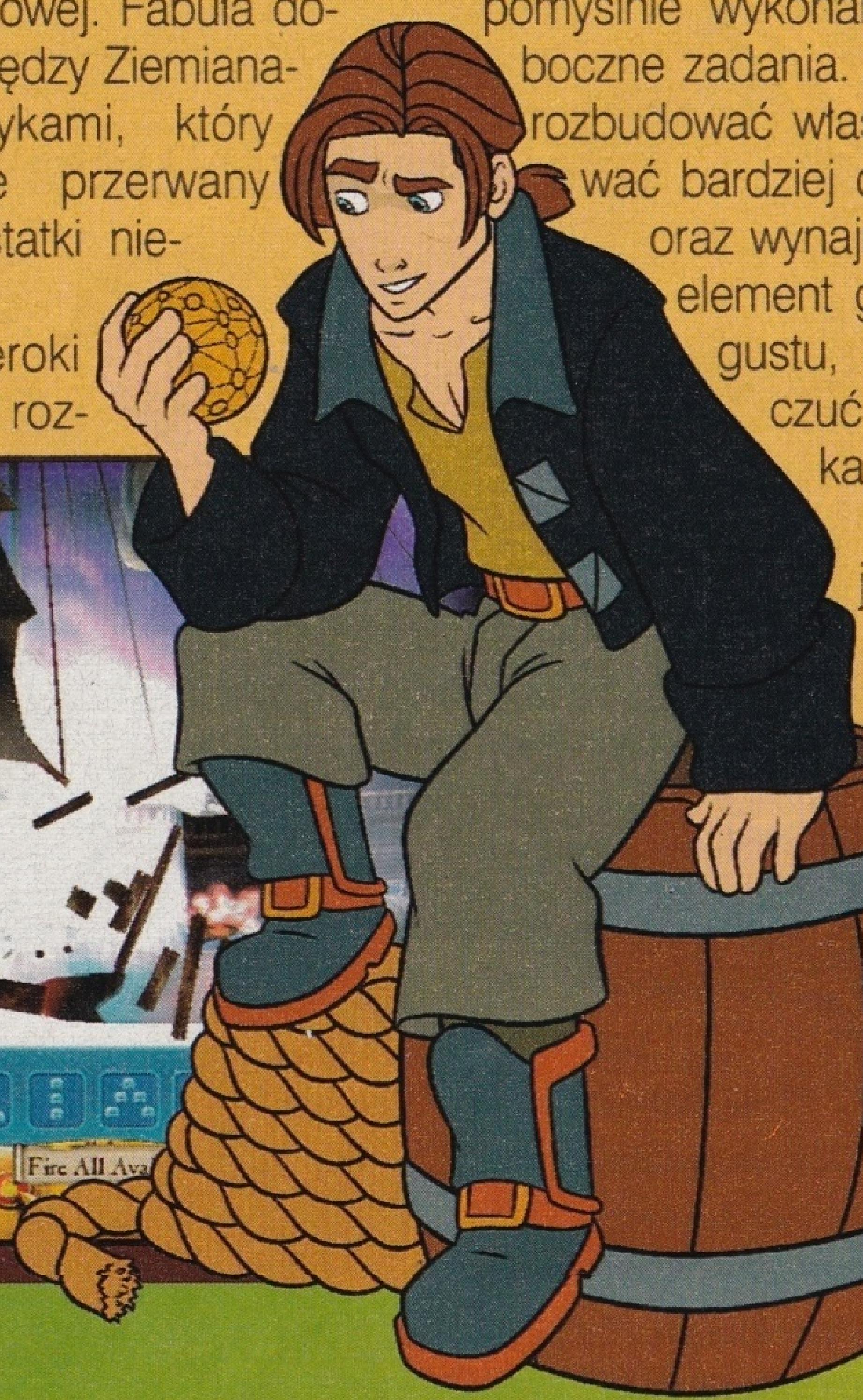
Planeta Skarbów
Kosmiczne Pojedynki





PLANETA SKARBÓW to dynamiczna strategia przeznaczona dla młodszych taktyków. Wcielasz się w postać Jima Hawkinsa, kapitana gwiezdnego okrętu wojennego. Na początku będzie to raczej okręcik, jednak posiadający wszystkie cechy jednostki bojowej. Fabuła dotyczy konfliktu pomiędzy Ziemianami a Procyonczykami, który został gwałtownie przerwany przez tajemnicze statki nieznanej rasy...

Gra oferuje szeroki wachlarz trybów rozgrywki. Najbardziej podstawowy to kampania, czyli szereg misji powiązanych wciągającą fabułą. Kolejne to: oddzielne scenariusze, historyczne bitwy oraz tryb multiplayer. Pomiędzy bitwami kampanii możesz wydawać specjalne punkty zwycięstw, przyznawane za pomyślnie wykonane misje oraz poboczne zadania. Dzięki nim możesz rozbudować własną flotyllę, instalować bardziej destrukcyjne bronie oraz wynajmować załogę. Ten element gry przypadł mi do gustu, gdyż mogłem poczuć się jak prawdziwy kapitan.





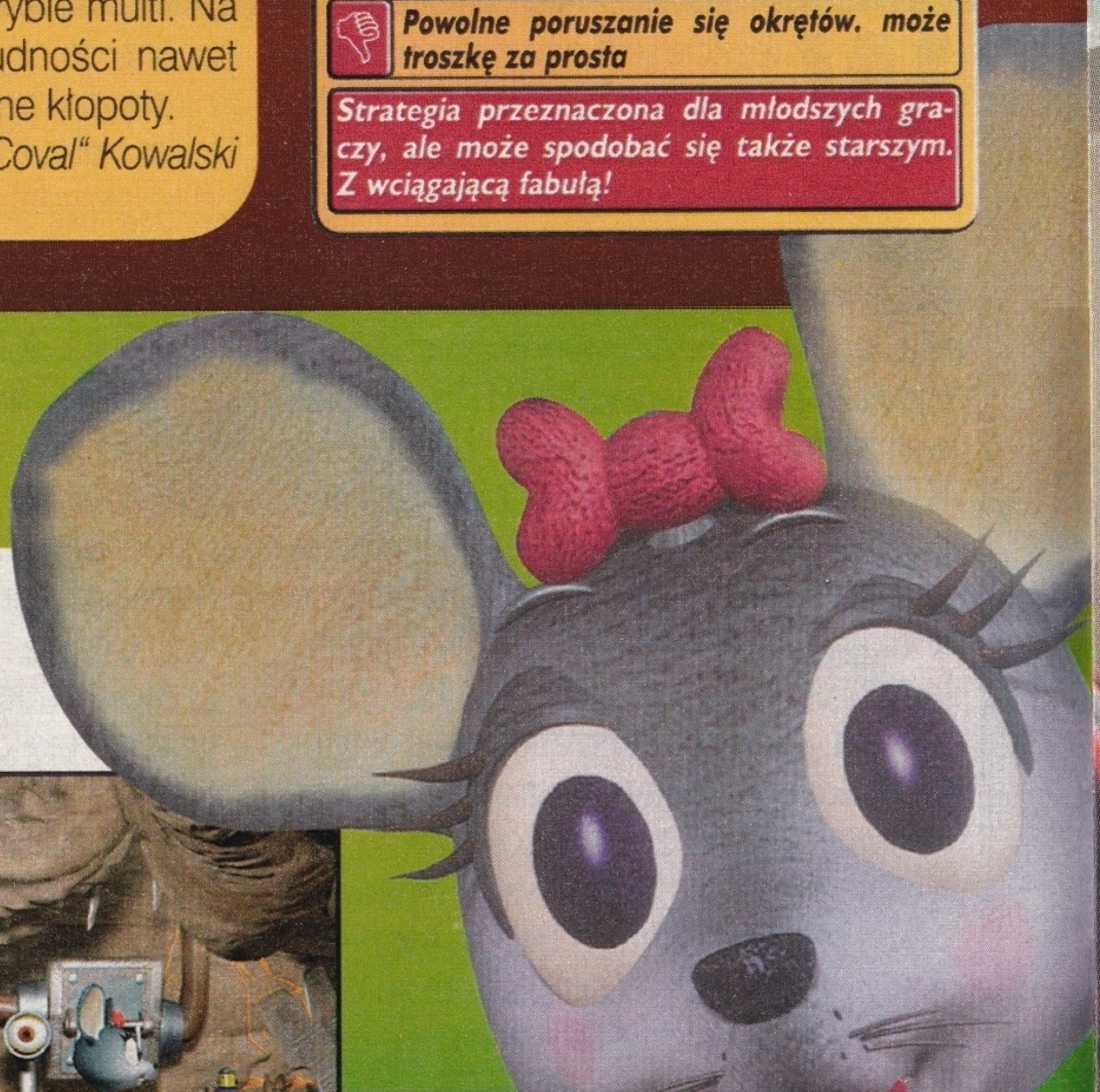
Obsługa okrętu jest wyjątkowo prosta. Wszystkie kontrolki mieszczą się na ekranie. Możliwość zatrzymania upływu czasu pozwala odnaleźć się nawet w najbardziej zażartej bitwie. Od okrętu do punktu docelowego rysuje się przerywana linia pokazująca przewidywany kurs statku. W zależności od wybranej prędkości trasa automatycznie ulega zmianie – co jest szczególnie przydatne podczas dokonywania manewrów w okolicach asteroidów.

Graficzna strona gry prezentuje się bardzo ładnie. Kosmiczne smugi silników ciągną się za okrętami, chmury gazowe mienią się w świetle słońca. Do tego dołączono dopracowany dźwięk z perfekcyjnymi dialogami.

PLANETA SKARBÓW zasługuje na uwagę nie tylko młodszych graczy. Ma w sobie potencjał, szczególnie jeśli spróbujesz swoich sił w trybie multi. Na najwyższym poziomie trudności nawet weterani mogą mieć pewne kłopoty.

Tomasz „Coval" Kowalski

Planeta Skarbów: Kosmiczne ...	Ocena: **5-**
Barking Dog / CD Projekt	
www.cdprojekt.info	
Wersja PL	Strategia
Multiplayer	Cena: 79 zł
Wymagania sprzętowe: Pentium II 450 MHz, 64 MB RAM, karta grafiki 16 MB	PC, PS2, GBA, Xbox
5 Grafika, 5+ Dźwięk, 4+ Frajda	
(+) Wciągająca fabuła, tryb rozbudowy flotylli, atrakcyjna grafika i dźwięk	
(–) Powolne poruszanie się okrętów. może troszkę za prosta	
Strategia przeznaczona dla młodszych graczy, ale może spodobać się także starszym. Z wciągającą fabułą!	



Matematyczne przygody myszki Mia

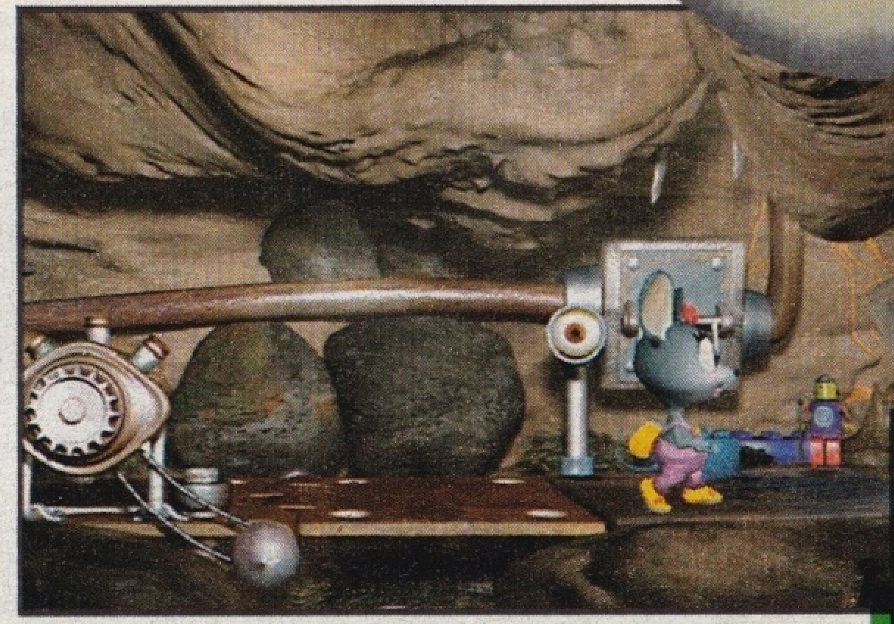
Gry edukacyjne zawsze kojarzyły mi się z komputerową tandetą. MATEMATYCZNE PRZYGODY MYSZKI MIA są dowodem, że nie musi to być regułą.

Domek myszki Mia spłonął i milusińska nie ma teraz gdzie mieszkać. Jednak nie daje za wygraną – razem z przyjaciółmi wpada na pomysł zbudowania wehikułu czasu, który pozwoli jej zapobiec nieszczęściu. Celem gracza jest towarzyszyć Mia w podróży, pomagając jej w rozwiązywaniu zagadek i łamigłówek. Mia jest bardzo pomysłowa i często korzysta z niekonwencjonalnych metod pokonywania przeciwności losu. Na przykład do przebycia muru używa dźwigni – rzuca na drugi koniec belki ciężki kamień, w efekcie katapultując się ponad przeszkodą. Chociaż niektóre zagadki mogą stanowić problem dla najmłodszych, nie należy się przejmować. W razie jakichkolwiek problemów Mia przyjdzie z pomocą, naprowadzając komentarzami na właściwą drogę. Na przykład, jeśli rozwiązanie znajduje się daleko od miejsca, w którym stoisz, powie ci o tym.

W grze nie uświadczysz przemocy czy walki – aczkolwiek zdarza się, że Mia walnie w coś głową. Służy to raczej jako przestroga, a nie sugestia, jak radzić sobie z problemami :).

Muszę przyznać, że polska lokalizacja stoi na wysokim poziomie. Każda postać mówi swoim własnym głosem. Efekty dźwiękowe są zabawne i dodają animacji dużo życia. Ta gra z pewnością przypadnie do gustu najmłodszym graczom, szczególnie ze względu na dużą dawkę humoru rodem z kreskówek. Przyjemne z pożytecznym, jak powiadają.

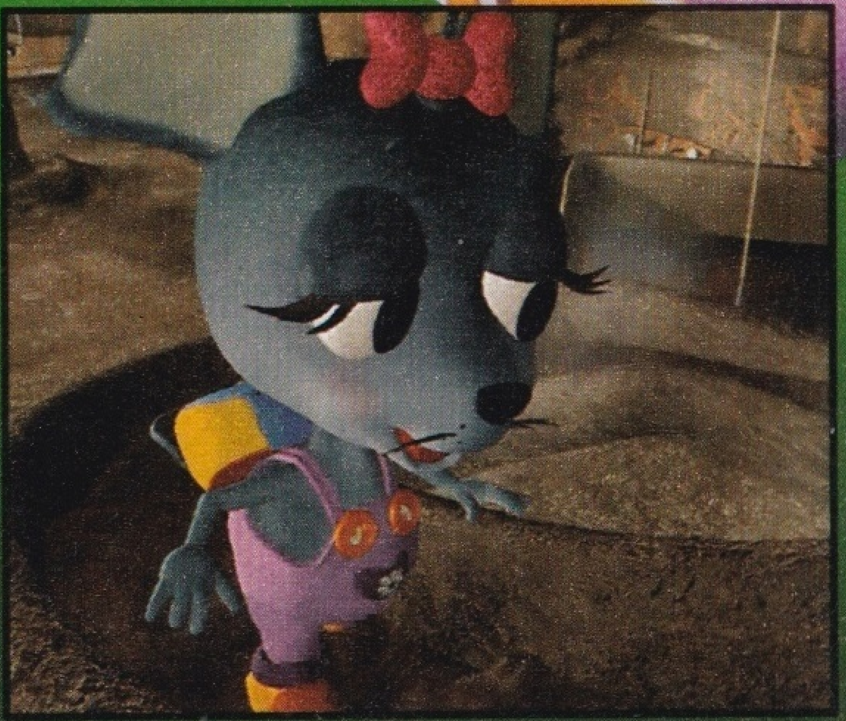
Tomasz „Coval" Kowalski





Matematyczne przygody...	Ocena: **4+**
Kutoka / Marksoft	
http://www.marksoft.com.pl	
Wersja PL	Edukacyjna
Multiplayer	Cena: 69,90 zł
Wymagania sprzętowe: Pentium 233 MHz, 64 MB RAM	PC, PS2, GBA, Xbox
4 Grafika, 5- Dźwięk, 4 Frajda	
(+) Sympatyczna animacja, różnorodne zadania, bogate udźwiękowienie	
(–) Gra stanowczo za wolno i zbyt często doczytuje się z płyty CD	
Matematyka zakamuflowana w przygodach sympatycznej myszki Mia, czyli... gra raczej dla najmłodszych	





Simon the Sorcerer 3D







Gra odrażająca jak oczy nieletniego mordercy, zabijająca poczuciem humoru



Dawno, dawno temu był sobie niekarany nieletni, zwany przez osoby łaskawie tolerujące jego obecność czarodziejem tudzież Simonem. Gnojek nie tracił czasu na uprzejmości, już w pierwszej przygodówce zadarł z Sordidem, dostał od niego łomot i przez drugą część gry starał się odegrać. Przy okazji powalał ludzi niezwykle ciętym humorem, okrutnymi porównaniami, wrodzoną parszywością, awitaminozą i koprofobią, a także swojską obłudą wsteczną. I nawet śliczna, ręcznie malowana grafika 2D nie była w stanie ustrzec tego antybohatera przed ostateczną klęską – maksymalnym ośmieszeniem!

Prace nad grą SZYMEK CZARODZIEJ 3D (w oryginale: SIMON THE SORCERER 3D) trwały od 1997 roku. Cztery lata temu zostały zakończone, a program – w wersji beta – wyruszył na testy do kilku zachodnich magazynów. Wyrok podłamał decydentów Adventure Soft: okazało się, że przeniesienie gry w trójwymiar było gigantycznym błędem, zaś przeciętna fabuła i porcja nieco chamskiego humoru wcale nie muszą gwarantować sukcesu. W efekcie SIMON THE SORCERER 3D przeleżakował w magazynie trzy długie wiosny. Kiedy trafił do sklepów, był już tylko symbolem upadku minionej epoki.



Osoby, które wydały decyzję o rezygnacji z dwóch wymiarów, zasługują na tytuł Drewniaków Roku. Grafika zastosowana w Szymku jest bowiem równie obrzydliwa co ciężka praca w normalnym wymiarze godzin. Postaciom brakuje szczegółów, są słabo animowane i mają tendencje do utykania na trwale w elementach otoczenia. Większość rozmytych tekstur nie pasuje do siebie, a jeśli już, to chyba przez przypadek. Niektóre przedmioty zostały rozjechane przez walec i straszą koszmarnymi płaszczyznami. Z ekranu wyłażą piksele i gracz musi je później ganiać po pokoju. Koszmar!

Na wyższy poziom wdrapał się autor scenariusza. Co prawda władował do gry trochę niepotrzebnych, zręcznościowych przerywników, lecz zadbał jednocześnie o ciekawe zagadki, a także sporo zakręconego humoru. Miłośnicy żartów spod znaku Monty Pythona zostali potraktowani z należnym im szacunkiem i znajdą w tej grze wóz dobrych żartów. Szkoda, że część z nich jest nieco chamska; charakterek Szymona z gry na grę ewoluuje w stronę żulika spod budki z piwem, krztuszącego się właśnie zjedzonym godzinę wcześniej obiadem.

Oddzielna sprawa to polska wersja językowa programu. Stuhr Młodszy („Chłopaki nie płaczą") i Henryk Gołębiewski („Edi" – choć dystrybutor upiera się przy opcji „Edie") niejednokrotnie dają popalić niezłe zioło. Dzięki ich aktorstwu człowiek niemal co chwilę śmieje się do rozpuku. Tym samym „Szymek Czarodziej" trafia do grona takich gier jak ACE VENTURA czy GŁUPKI Z KOSMOSU, którym humor i przednie spolszczenie uratowały tyłek.

Michał „Joel" Zacharzewski



Szymek Czarodziej	Ocena: **3+**	
Adventure Soft / CD Projekt		
http://www.simon3D.com		
Wersja PL	przygodówka	PC
Multiplayer	Cena: 79,90 zł	PS2
Wymagania sprzętowe: Pentium II 233 MHz, 64 MB RAM		GBA
		Xbox
2 Grafika	4- Dźwięk	4+ Frajda

👍 Przezabawne spolszczenie z Edim i Stuhrem Młodym w rolach głównych

👎 Gra piękna jak „Dziady" Adama Mickiewicza. Ktoś czytał? No i po co?

Gościu się spóźnił i udaje ćwieka, łoś jeden kiszony. Wyyyynoooocha z tego domu, palancie! Turpizm do piachu!





SEARCH & RESCUE 3





Coś się zrąbało. Zeszła lawina, pożar lasu przypiekł turystów, drzewo przygniotło drwala, a w czasie święta hot-doga jakiś oszołom dostał chronicznego bólu żołądka. Na dworze jest zimno, siąpi deszcz, nawet gwiazd nie widać. Nic to, trzeba lecieć. Rafał „Kleks" Jonas wskakuje do śmigłowca, jednym wyćwiczonym ruchem ręki włącza silnik. Potężny wirnik zaczyna się kręcić jak szalony. Ciężka maszyna unosi się w powietrze i po chwili pędzi już na miejsce wypadku. Drzewa, domy, łódki chyboczące na falach uciekają w tył, ustępując miejsca nowym, równie niewyraźnym widoczkom. Noc raz po raz rozjaśnia błyskawica... Rafała czeka jeszcze miękkie lądowanie i spuszczanie liny, następnie zaś szybki powrót do bazy. Może tym razem się uda?

W SEARCH AND RESCUE 3 wcielasz się w postać pilota śmigłowca ratowniczego Straży Przybrzeżnej USA. Czeka cię ponad 100 zróżnicowanych misji, rozgrywających się w różnych środowiskach geograficznych (góry, wyżyny, stepy, miasto, kanion, wybrzeże), przy zmiennych warunkach pogodowych (burze, mgły, zachmurzenie). Transportowane ofiary mogą cierpieć na jedno bądź kilka z 30 rodzajów schorzeń i jeśli dorzucić do tego wszystkiego ograniczenie czasowe, robi się naprawdę trudno. Mimo to nie sposób nazwać gry realistyczną. Uproszczony model latania każdym z trzech dostępnych śmigłowców (BK-117 C-1, HH-65A Dolphin i Sikorsky SH-3 Sea King) sprawia, że SEARCH AND RESCUE 3 zawiedzie doświadczonych fanów awiacji. Ale za to przypadnie do gustu zawodowym lotniczym abnegatom... A ty? Kim jesteś, szary człowieku?

Michał „Joel" Zacharzewski





Search & Rescue 3 — Ocena: **3+**
Interactive Vision / Play-It
http://www.play.com.pl

Wersja PL	zręcznościówka	PC
Multiplayer	Cena: 19,90 zł	PS2
Wymagania sprzętowe: Pentium 400 MHz, 64 MB RAM, akcelerator 3D		GBA
		Xbox
3 Grafika	4- Dźwięk	4- Frajda

👍 Depresyjna cena, dużo misji, ciekawe lokacje, całkiem fajne latadełka

👎 Słaba grafika, niezbyt realistyczny model lotu. Ta gra to po prostu średniak...

Mechaniczna pszczółka Maja fruwa sobie nad łąkami, macha śmigiełkami i pomaga małym ludzikom. ujdzie

RAILS ACROSS AMERICA™





Czy historia kolei żelaznej opowiedziana przez dyrektora jednej z wielkich firm transportowych może być równie emocjonująca co podróż nocnym autobusem w towarzystwie anonimowych alkoholików? Jasne – dowiodły tego dwie świetne produkcje z serii RAILROAD TYCOON. Półtora roku temu ich sukces próbowała powtórzyć kanadyjska kompania Strategy First. Z całkiem przyzwoitym skutkiem!

W RAILS ACROSS AMERICA wyruszasz na podbój Stanów Zjednoczonych oraz przygranicznych terytoriów Kanady i Meksyku. Owszem, zabiegasz o pieniądze, jednak największe znaczenie ma dla ciebie prestiż. Zbudowanie najdłuższej i największej sieci kolejowej śni ci się po nocach. Na razie jednak łączysz szynami kolejne miasta, wydajesz pieniądze na coraz to lepsze lokomotywy, przydzielasz im kursy, obijasz się, zaciągasz i spłacasz pożyczki. Możesz też zbankrutować, pozwolić komornikom zlicytować część torów, a później z powrotem stanąć na nogi ... Pod względem złożoności systemu ekonomicznego grze daleko do CAPITALISM 2, co z pewnością ucieszy przeciwników fabularnych arkuszy kalkulacyjnych.

Grafika programu zasługuje na miano oryginalnej. Nieskomplikowane modele pociągów, niezbyt szczegółowa mapa i proste, przejrzyste okienka z informacjami upodabniają RAILS ACROSS AMERICA do produkcji sprzed dobrych pięciu lat. Z drugiej jednak strony program wygląda niesamowicie estetycznie, skutkiem czego graczom starszej daty, zmęczonym spektakularną, choć zabijającą wyobraźnię grafiką 3D, trudno jest oderwać oczy od monitora. Przyczynia się do tego również banalny interfejs i stosunkowo niewysoki poziom trudności. Gra RAILS ACROSS AMERICA posiada na dodatek całkiem przyzwoitą encyklopedię lokomotyw, cieszy też niska cena oraz dobre spolszczenie.

Michał „Joel" Zacharzewski

Rails Across America — Ocena: **4**
Strategy First / CD Projekt
http://www.flyinglab.com/rails

Wersja PL	zręcznościówka	PC
Multiplayer	Cena: 19,90 zł	PS2
Wymagania sprzętowe: Pentium 200, 64 MB RAM		GBA
		Xbox
3+ Grafika	3 Dźwięk	4+ Frajda

👍 Powtórka z RAILROAD TYCOON, a więc worek dobrej zabawy w super polewie

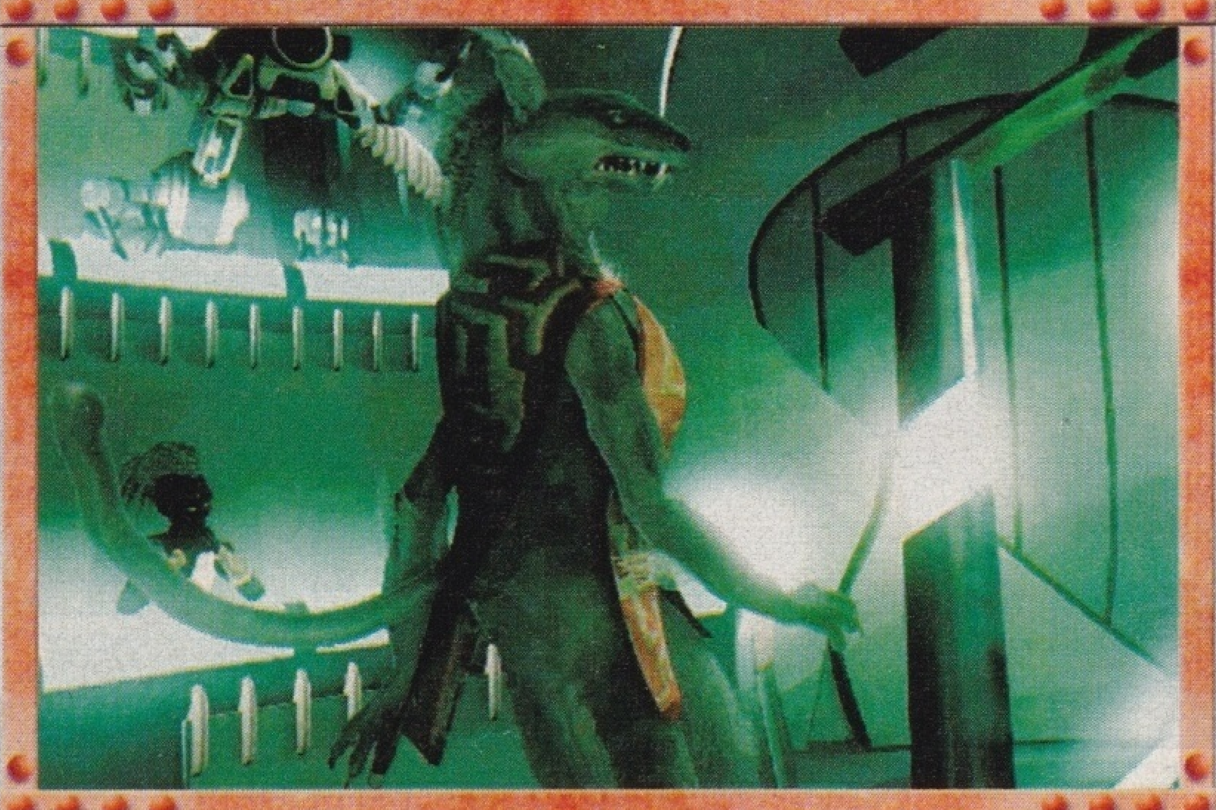
👎 Przeciętna grafika, średni dźwięk. W ogóle prezencja jakby ze stodoły kijami...

Czujesz może pociąg do kolei? Przyszła więc kolej na grę o pociągach! Zbuduj własne imperium na szynach!





MASTER OF ORION III



MASTER OF ORION III to jeden z programów, których jedyną szansą na zaistnienie na rynku jest lokalizacja. Nawet osoby znające bardzo dobrze język angielski mogą mieć problemy ze zrozumieniem gry. Niewielu ludzi używa w codziennych rozmowach słownictwa związanego z Kosmosem. No, chyba że pracuje dla NASA...

To właśnie specjalistyczne słownictwo mogło sprawić najwięcej kłopotów tłumaczom. Okazało się jednak, że z tym zadaniem CD Projekt poradził sobie dość dobrze. Niestety, zaniedbano znacznie prostsze sprawy. Po pierwsze, w grze pełno takich błędów jak: literówki, brak przecinków (interpunkcja to zmora większości osób) czy brak odstępu między wyrazami (spacje). Po drugie, nazwa imperium powyżej 9 znaków powoduje, że zachodzi ona na inne teksty. Po trzecie, po kliknięciu w menu nauka pojawia się menu o nazwie technologia. Niby sens zbliżony, ale po co używać dwóch terminów? Po czwarte, zbyt rozbudowane zdania. Co trzecie z nich jest poczwórnie złożone, co wcale nie ułatwia zrozumienia np. definicji naprawdę skomplikowanych technologii. Po piąte, dziwne słowa (archaizmy?). Moje ulubione zdanie w grze to: „Krążownik wykona każde poruczone zadanie". O co tu chodzi? Czy nie jaśniej by było, gdyby użyto prostego słowa „powierzone" lub „zlecone"? Na końcu należy wspomnieć o polskim lektorze pojawiającym się w intrze. Wprawdzie jest to jedyna kwestia mówiona w grze, ale za to wykonana poprawnie, co w obliczu wyżej wymienionych usterek naprawdę cieszy.

Polska wersja MOO3 wypadła, delikatnie mówiąc, dość słabo. Jest to kolejna gra ze stajni CDP, która została zlokalizowana na chybcika. A na korekcie i testach nie powinno się jednak zbytnio oszczędzać.

Artur „Kroko" Kowalski





PL

Master of Orion III PL	Ocena: 3+
Quicksilver / CD Projekt	
http://moo3.quicsilver.com	

Wersja PL	strategia tur.	PC
Multiplayer	Cena: 129,90 zł	PS2
Wymagania sprzętowe: Pentium II 300 MHz, 128 MB RAM, akcelerator 3D		GBA
		Xbox
5 Grafika	4 Dźwięk	5 Frajda

👍 Dobry lektor

👎 Błędy, brak korekty

MASTER OF ORION 3 w wersji PL wypadł naprawdę słabo, jednak jego angielska wersja jeszcze bardziej zniechęca do zabawy

HEARTS OF IRON

PL



HEARTS OF IRON (patrz Click nr 2/2003) posiada już swoją polską wersję, ukrytą na półkach sklepowych pod tajemniczym pseudonimem... II WOJNA ŚWIATOWA. Kiedy dwa miesiące temu testowałem wersję angielską, zewsząd atakowały nieposkromione bugi, które skutecznie utrudniały i uprzykrzały rozgrywkę.

Odpaliłem jeszcze raz tutoriala, w którym poprzednio znalazłem sporo niedociągnięć (przede wszystkim w poradniku bitewnym). Teraz ich tam nie było. Nadszedł więc czas na danie główne – jedną z trzech kampanii. Na pierwszy ogień poszedł Tybet, gdyż przyjemność czerpana z wygrywania stroną słabszą jest (przynajmniej dla mnie) znacznie większa. Okazało się, iż dysponuję jednym oddziałem milicji tybetańskiej, a możliwości produkcyjne nie pozwalały na wybudowanie drugiej jednostki w ciągu najbliższych 3 miesięcy bez odcinania mieszkańców od życiodajnych zasobów (co groziło buntem). Scenariusz Mission Impossible 3 będzie chyba mniej nieprawdopodobny, niż podbicie świata dzielnymi oddziałami tybetańskich mnichów-wojowników.

Nie zapomniano o ulepszeniu potwornie skaszanionych w pierwotnej wersji suwaków wydajności przemysłowej. Obecnie manipulacja nimi nie sprawia prawie żadnych kłopotów. Słychać także różnicę w jakości dźwięku (znacznie wyraźniejszy) przy klikaniu ikon. Moje zaufanie oraz wiara w profesjonalizm szwedzkiego producenta oraz firmy CD Projekt nie zostały nadszarpnięte. Mogę uczciwie napisać, iż II WOJNA ŚWIATOWA jest w obecnej formie produktem wzorcowym. Oby tak dalej.

Paweł „CyberFish" Karaszewski



Hearts of Iron PL	Ocena: 5
Paradox Entertainment / CD Projekt	
http://www.paradox-entertainment.com/hearts.asp	

Wersja PL	RTS	PC
Multiplayer	Cena: 99,90 zł	PS2
Wymagania sprzętowe: Pentium II 300 MHz, 64 MB RAM, 16 Mb akcelerator 3D		GBA
		Xbox
4+ Grafika	5+ Dźwięk	5 Frajda

👍 Kompleksowość, muzyka, multiplayer, wiele godzin dobrej zabawy

👎 Sztuczna Inteligencja

Niewiele gier strategicznych potrafi wciągnąć tak, jak robi to II WOJNA ŚWIATOWA (czyli w wolnym tłumaczeniu HEARTS OF IRON)

SKI RESORT TYCOON II





SKI RESORT TYCOON II nie oferuje zbyt wielu opcji rozgrywki. Możesz zacząć grę, w której nie masz określonych zadań do wykonania lub wybrać taką, w której będziesz miał z góry narzucone cele – zdobyć najwyższą górę bądź zostać gospodarzem Igrzysk Zimowych. Na początek jednak na pewno zechcesz przejść krótkie szkolenie. Do wyboru masz 3 poziomy trudności, a każdy z nich różni się ilością gotówki, jaką dysponujesz. Kiedy ukończysz wszystkie scenariusze oraz znudzą ci się dostępne mapy, możesz w każdej chwili skorzystać z dostępnego edytora. Jego obsługa jest bardzo prosta i z pewnością dzięki niemu przedłużysz czas zabawy z SKI RESORT TYCOON II.

Rozgrywka od samego początku jest dosyć nerwowa i stanowi pewnego rodzaju wyścig z czasem. Głównym powodem takiego stanu rzeczy jest brak możliwości spowalniania upływającego czasu. Na pewno nieraz odczujesz, jak pocą ci się ręce, bo masz do zrobienia tysiąc rzeczy, a widzisz jak cyferki opisujące stan twojego konta spadają na łeb na szyję. Na szczęście jednak możesz zrobić pauzę i zastanowić się nad dalszymi posunięciami.

Planowanie tras to nie taka prosta sprawa – początkowo prawdopodobnie zbudujesz kilka wyciągów, które będą świecić pustkami. Musisz więc zwrócić uwagę na takie rzeczy jak np. ukształtowanie terenu, a w razie potrzeby trochę je zmieniać. Bardzo ważne jest oznaczanie tras – jeśli zrobisz to niewłaściwie, to może dojść do tragedii, a tego na pewno nie chcesz. Działając na złość obrońcom przyrody, czasami będziesz zmuszony wyciąć kilka drzew – w przeciwnym razie nie stworzysz trasy zjazdowej bądź dojścia do wyciągów. W zamian jednak możesz posadzić drzewka w swoim ośrodku – o wiele przyjemniej będzie się spacerowało się gościom po stworzonych przez ciebie zielonych alejkach.



Każdy ruch powinieneś wykonywać z myślą o klientach. Patrole czuwające nad bezpieczeństwem (zdarzają się lawiny), szkółki jazdy, park dla snowboardów, wypożyczalnie, opieka nad dziećmi, wszystko tylko i wyłącznie dla urlopowiczów. Aby ułatwić im wydawanie pieniędzy przyda się również bank. Oczywiście twoi goście chcą czegoś więcej niż tylko białych stoków. Na pewno fast-foody, kina, nocne kluby, uzdrowiska, organizowane wycieczki, sprawią, że miło spędzą czas, a na twoim koncie przybędzie kilka zer. Dobry personel również wpłynie pozytywnie na ocenę twojego kurortu, więc musisz o niego dbać. Pamiętaj, że im popularniejszy staje się ośrodek, tym więcej ludzi do niego zjeżdża i trzeba ich gdzieś pomieścić. Dlatego wybudowanie kilku kwater i hoteli na pewno się opłaci. Aby wszystko funkcjonowało jak należy, powinieneś pamiętać o konserwowaniu budynków i wyciągów.

Komunikaty pojawiające się u dołu ekranu pozwolą ci poznać pragnienia urlopowiczów, natomiast liczne statystyki pokażą dokładną sytuację kurortu, popularność, jaką się cieszy, wszelkie dane finansowe, itp.

Chcąc przyjrzeć się swojemu kurortowi z bliska możesz wcielić się w jednego z gości i przespacerować się między budynkami bądź nawet zjechać na nartach z jednego ze stoków! Niestety, w trybie pierwszoosobowym gra potrafi wręcz makabrycznie zwolnić :(Miłym urozmaiceniem jest pojawianie się w okolicach kurortu różnych zwierząt jak chociażby baranów, czy... yeti. Grafika jest bardzo przyzwoita i bogata w szczegóły, jednak bez rewelacji. Zdarza się, że obraz potrafi się rozmyć, a kursor myszki zniknąć... Muzyka jest niczym więcej jak tylko powtarzającą się w kółko melodią. Po kilku minutach nie ma się już ochoty jej słuchać. Na szczęście po wybudowaniu Stacji Radiowej z głośników popłyną nowe utwory – bardzo ciekawy pomysł. Pozostałe dźwięki, które usłyszysz podczas gry, wypadają dosyć blado.

SKI RESORT TYCOON II niestety najprawdopodobniej nie odniesie zbyt dużego sukcesu. Gra jest przeciętna, a zabawa dosyć nudna. Chociaż może amatorów sportów zimowych przyciągnie na dłużej.

Grzegorz „Murmur" Młodawski

Ski Resort Tycoon II — Ocena: **3+**

Cat Daddy Games / Cenega Poland

http://www.montecristogames.com/skiresorttycoon2

Wersja PL	Strategiczna	PC
Multiplayer	Cena: 79,90 zł	PS2
Wymagania sprzętowe: Pentium II 450 MHz, 128 MB RAM, 32 MB akcelerator 3D		GBA
		Xbox
3+ Grafika	3 Dźwięk	4- Frajda

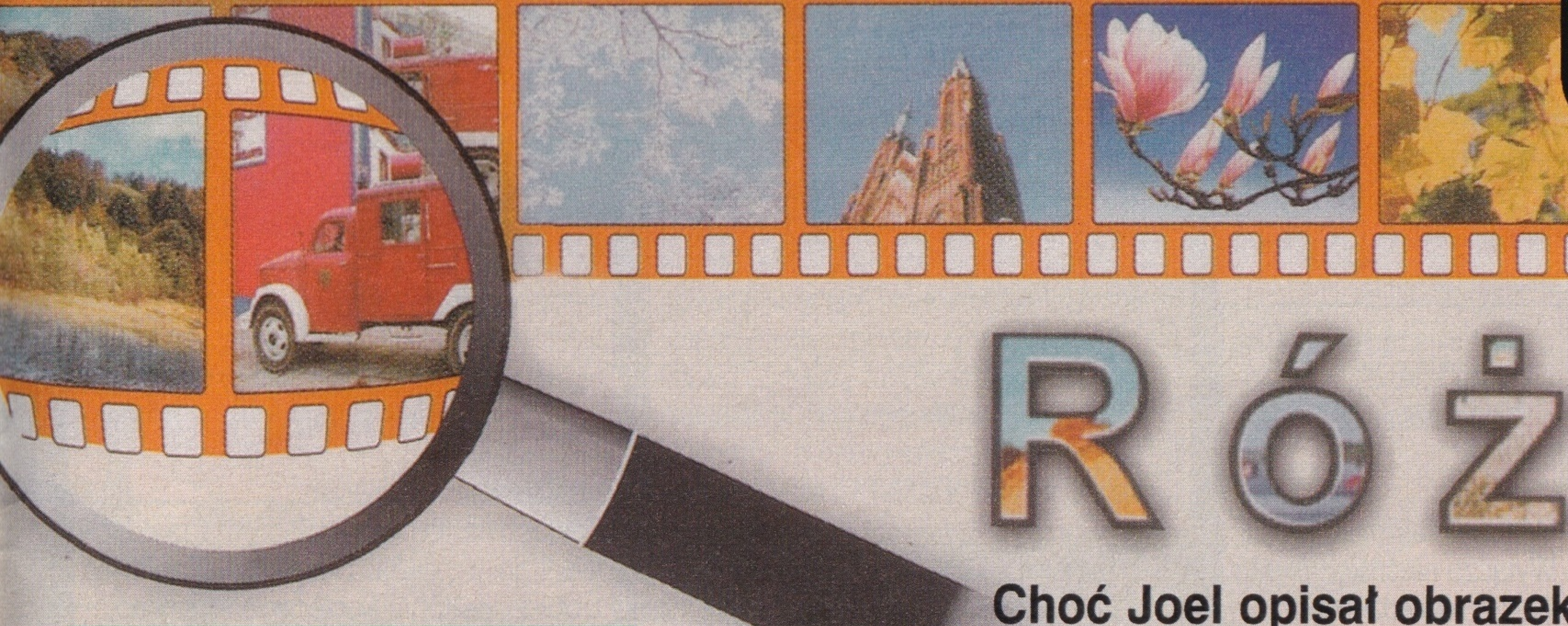
👍 Całkiem duża ilość opcji

👎 Szwankująca grafika, kiepskie udźwiękowienie, szybko się nudzi

Żadna rewelacja. Kolejna gra z rodziny tycoonów, która niczym nowym nie zaskakuje i niczym nie zachwyca

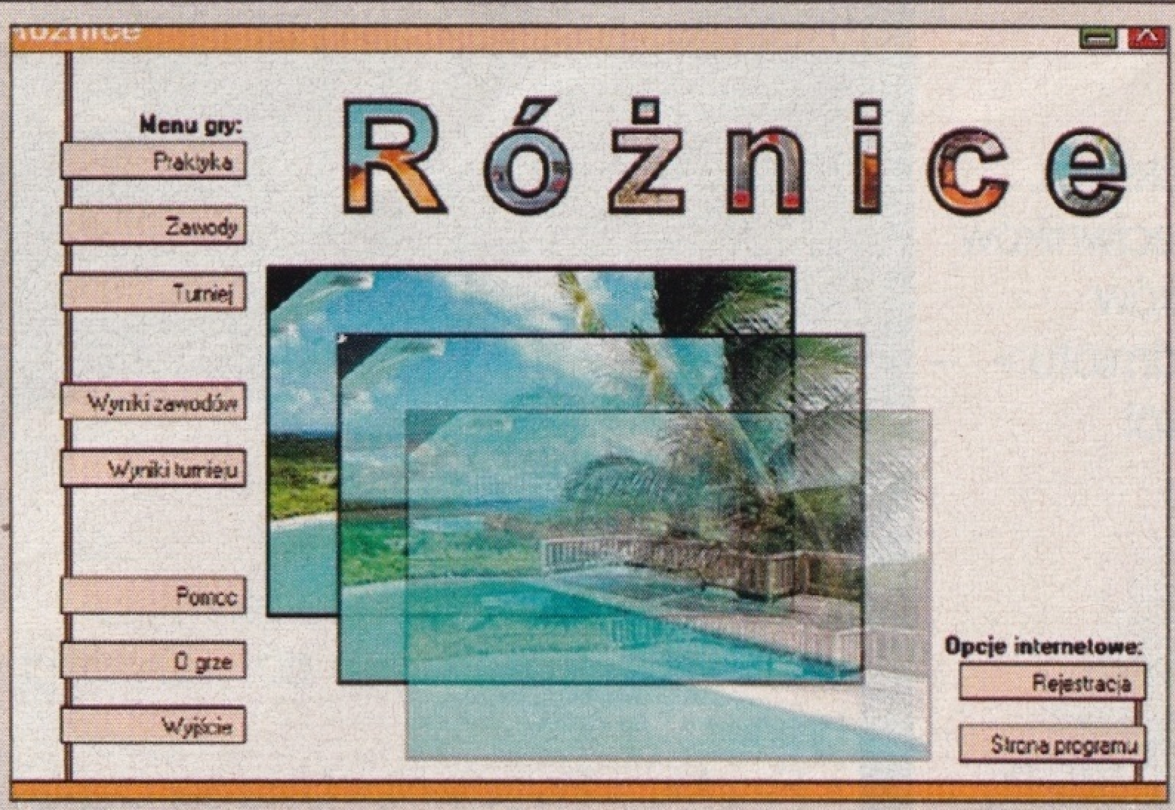






Różnice

Choć Joel opisał obrazek z paskudną żabą, podobieństwo do Froggera na pewno było niezamierzone (na pewno?)...



Gry z plakietką „Made in Poland" nigdy nie imponowały wykonaniem. Przeciętna grafika i ledwie przyzwoita szata dźwiękowa przez długie lata były źródłem kompleksów programistów i graczy. Niepotrzebnie! O sukcesie rodzimych gier decydowało na ogół najrzadsze z dóbr rzadkich w tej branży: dobry pomysł.

Program RÓŻNICE wywodzi się z tej samej szkółki. Mierne wykonanie techniczne stara się zatuszować pokładami frajdy, skrytymi pod płaszczykiem łamigłówki logicznej. Ta nie powinna być ci obca – polega na wyszukiwaniu różnic pomiędzy 2 zdjęciami, identycznymi na pierwszy rzut oka. Wyobraź sobie taki tandem: na jednym obrazku żaba indyjska z rodziny wąskopyskich, na drugim ta sama żaba indyjska z rodziny wąskopyskich. Jedna i druga gapi się w bok, wywalając na wierzch długi jak wojna stuletnia język. Obie pryszczate, brzydkie jak nieszczęście, niezadowolone ze swego jestestwa. Wystarczy jednak przyjrzeć się im przez chwilę, by dostrzec, że jakaś litościwa ręka poprawiła jednego z płazów. U tej pierwszej brązowy kolor grzbietu oddziela wyraźnie od żółtej lepetyny ciemny pasek łączący oczy. Ta druga nie posiada paska, zaś jej podgardle i przylgi na kończynach przypominają gnijący, kostropaty kij. Sinoblade brodawki, budzące skojarzenia z ropnymi krostami, bezczelnie prężą się w kierunku fotografa, zaś spięte błoną palce i zewnętrzne rezonatory głosowe potęgują uczucie obrzydzenia. Widzisz różnice? Zaznaczaj je szybko i czym prędzej uciekaj z tego ogródka osobliwości!

W RÓŻNICACH dostępne są 3 tryby rozgrywki. „Praktyka" pozwala na przećwiczenie spostrzegawczości na jednej z kilkudziesięciu par obrazków, przedstawiających z reguły jakieś widoczki, zwierzątka, itp. Komputer przez cały czas podpowiada liczbę odnalezionych i istniejących różnic, ponadto wyświetla czas przeznaczony na ich odkrycie. W trybie „Zawodów" nie masz możliwości wyboru plansz, komputer losuje je z puli kilkuset zapisanych w jego pamięci. Każda poprawnie rozwiązana łamigłówka dodaje punktów, każda skncocona – kończy grę. Sprawę ułatwiają koła ratunkowe: cieplo-zimno (swoisty kompas), pokaż jedną różnicę i pokaż wszystkie różnice. Nie ma ich niestety w „Turnieju", ostatnim z trybów dostępnych w RÓŻNICACH. Tu z każdą"z par zdjęć stykasz się tylko raz, później staje się ona dostępna jedynie w trybach „Praktyki" i „Zawodów". Nie martw się jednak: zdjęć przygotowano około tysiąca, kolejne można już ściągnąć ze strony domowej gry.

Oczywiście RÓŻNICE posiadają wady. Podstawową jest brak muzyki; szata dźwiękowa praktycznie nie istnieje, a pojawiające się na ekranie monitora zdjęcia są na tyle małe, że wywołują łzawienie z oczków bądź klasyczny wsadogłowizm monitorowy. Nie zmienia to jednak faktu, że RÓŻNICE wciągają jak bagno, na którym mieszka wspomniana żaba. E! Frogger! Słyszałeś? Do ciebie rozmawiam!

Eee tam, przejąłem się tym całym Joelowym gadaniem tyle, co Arab latającą koło nosa muchą. A wiecie, co żaby robią z muchami... – Frogger.

Michał „Joel" Zacharzewski

Różnice	Ocena
DYSKret	**4**
http://www.roznice.super.com.pl	

Wersja PL	logiczna	PC
Multiplayer	Cena: 30 zł	PS2
Wymagania sprzętowe: Pentium II 300 MHz, 32 MB RAM		GBA
		Xbox
3 Grafika	2 Dźwięk	5 Frajda

👍 Klasyczna łamigłówka na ekranie monitora. Śliczne widoczki i prosta obsługa

👎 Niewielka rozdzielczość obrazków, brak muzyki, czasami trudno znaleźć różnice

Gapisz się w ekran, szukając różnic pomiędzy dwoma obrazkami. Wciągające, choć z pewnością szkodliwe dla oczu

KONKURS

Wszystkie zgłoszenia przyjmujemy wyłącznie poprzez wiadomości SMS wysłane na nasz numer konkursowy

7164

Koszt wysłania jednej wiadomości wynosi tylko 1 zł+VAT
Usługa dostępna jest we wszystkich sieciach komórkowych działających w Polsce (Era, Plus GSM, Idea)

• • •

Do wygrania jest 30 gier RÓŻNICE
Wystarczy, że prawidłowo odpowiesz na nasze pytanie konkursowe, wyślesz SMS i... będziesz miał szczęście podczas losowania.
Odgadnij, ile jest różnic pomiędzy obrazkami umieszczonymi na dole strony:
A. 1, B. 4, C. 6, D. 20
Na numer konkursowy wyślij wiadomość o treści CL.RO.# (gdzie zamiast # wpisz prawidłową odpowiedź A, B, C lub D.

• • •

W treść wiadomości prosimy nie wpisywać żadnych dodatkowych informacji – takie zgłoszenia zostaną uznane przez system za nieprawidłowe!

• • •

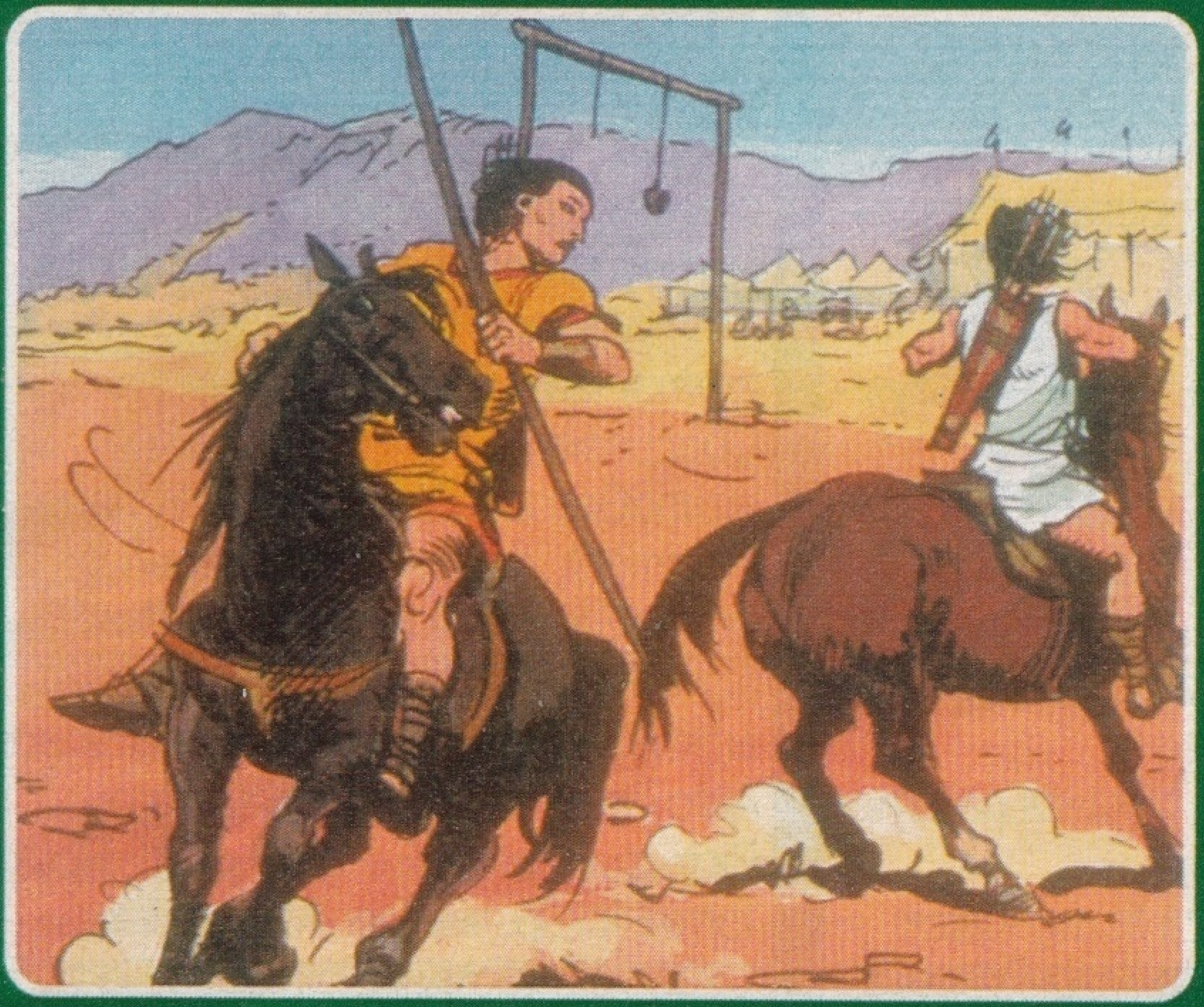
Zwycięzcy zostaną poinformowani o wygranej poprzez SMS lub telefonicznie. Warunkiem otrzymania nagrody jest możliwość kontaktu z uczestnikiem konkursu!

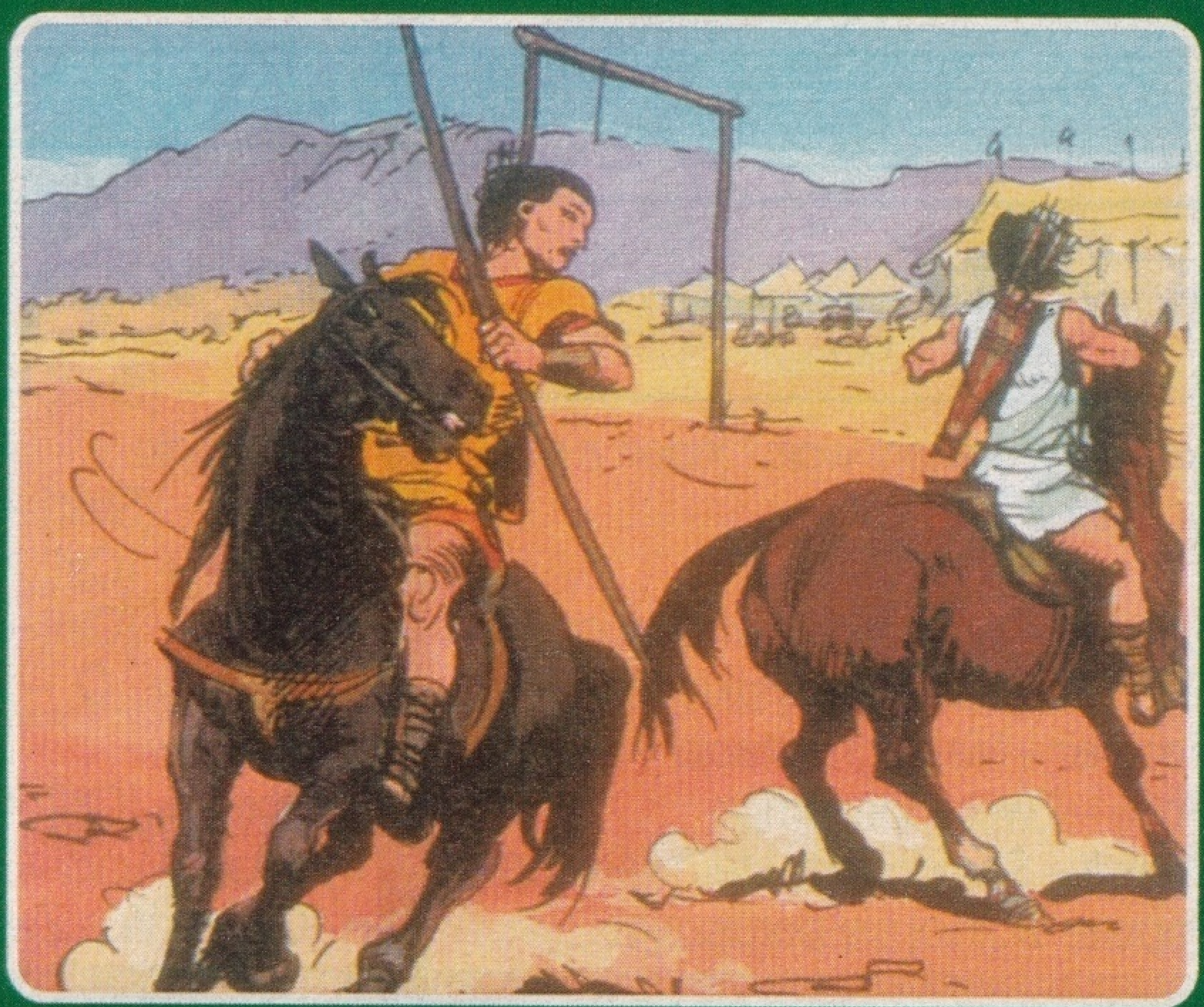
• • •

Na odpowiedzi czekamy do końca marca 2003



Znajdź różnice i wygraj





ROBIN HOOD: THE LEGEND OF...

Rozpocznij grę i upewnij się, że jedna z twoich postaci stoi w miejscu. Umieść wskaźnik myszki nad ikonką „Klęknij" i naciśnij klawisz [F11] w celu wyświetlenia okna konsoli. Następnie wpisz jeden z poniższych kodów:

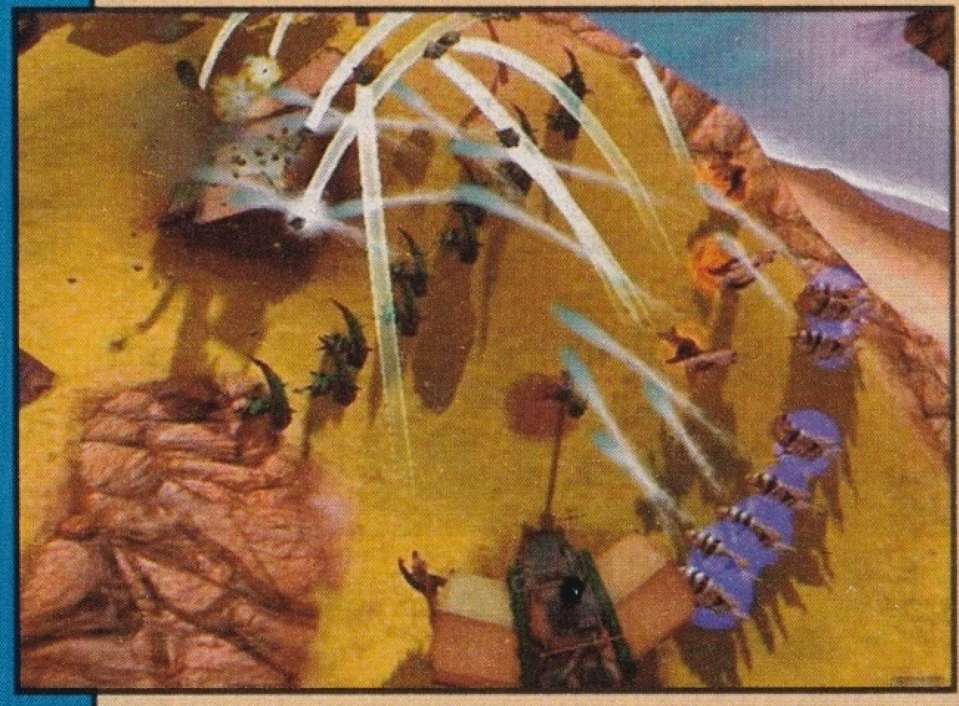
- immunity – Jesteś niezwyciężony
- winner – Wygrywasz misję
- goodluck – Dodaje liście koniczynki
- cash – Dodatkowe pieniądze
- bingo – 999 sztuk amunicji
- merryman – Dodatkowy Merry Man
- timeless – Zatrzymuje czas
- unblip – Pokazuje wszystkie postacie znajdujące się na mapie



IMPOSSIBLE CREATURES

Podczas gry wciśnij klawisz [~] w celu otworzenia okna konsoli. Następnie wpisz jeden z poniższych kodów i wciśnij klawisz [enter]. Komentarz potwierdzi poprawne wpisanie kodu.

- cheat_coal(<liczba>) – Więcej węgla
- cheat_electricity(<liczba>) – Więcej elektryczności
- cheat_buildings – Wszystkie budynki
- cheat_rank – Wyższa ranga
- cheat_killself – Samobójstwo



TOTAL IMMERSION RACING

Jako nazwę kariery wpisz jeden z poniższych kodów:

- Loaded – Wszystkie samochody
- Road Sweeps – Wszystkie tory
- Feather – Niska grawitacja
- Poke – Zwolnione tempo
- Walk It – Samochody sterowane przez komputer wolniej się poruszają

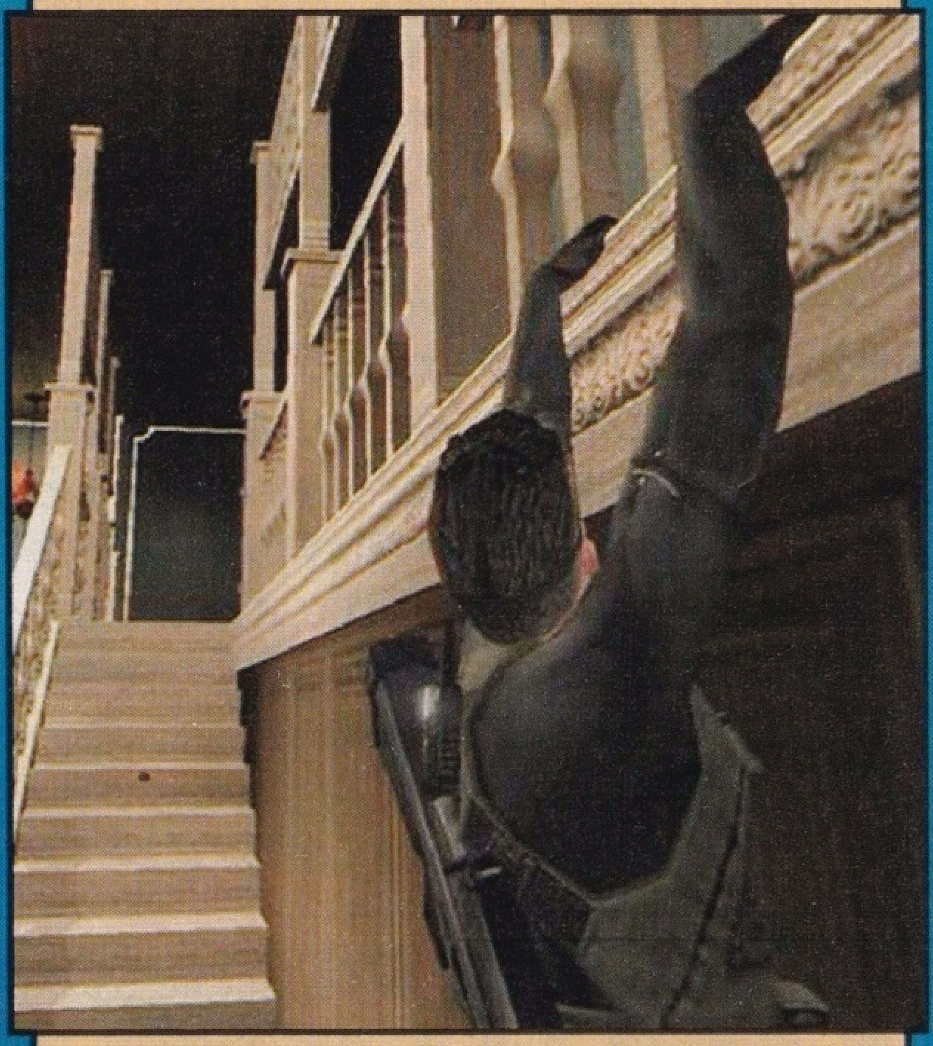
TOM CLANCY'S: SPLINTER CELL

Podczas gry wciśnij klawisz [F2] lub [tab] w celu otworzenia okna konsoli. Następnie wpisz jeden z poniższych kodów i naciśnij klawisz [enter].

- invincible 1 – Włącza nieśmiertelność
- invincible 0 – Wyłącza nieśmiertelność
- invisible 1 – Włącza niewidzialność
- invisible 0 – Wyłącza niewidzialność
- health – Pełne zdrowie
- ammo – Pełna amunicja
- fly – Tryb latania
- walk – Tryb chodzenia
- stealth – Wyświetla liczbę skrytek
- playersonly – Zamraża przeciwników
- killpawns – Brak przeciwników
- summon <nazwa przedmiotu> – Otrzymujesz żądany przedmiot

Nazwy przedmiotów

echeloningredient.ef2000, echeloningredient.estickycamera, echeloningredient.estickyshocker, echeloningredient.esmokegrenade, echeloningredient.efraggrenade, echeloningredient.elockpick, echeloningredient.ediversioncamera, echeloningredient.ewallmine, echeloningredient.echemflare, echeloningredient.eflare, echeloningredient.elasermic, echeloningredient.ecamerajammer, echeloningredient.eringairfoilround, echeloningredient.erappellingobject



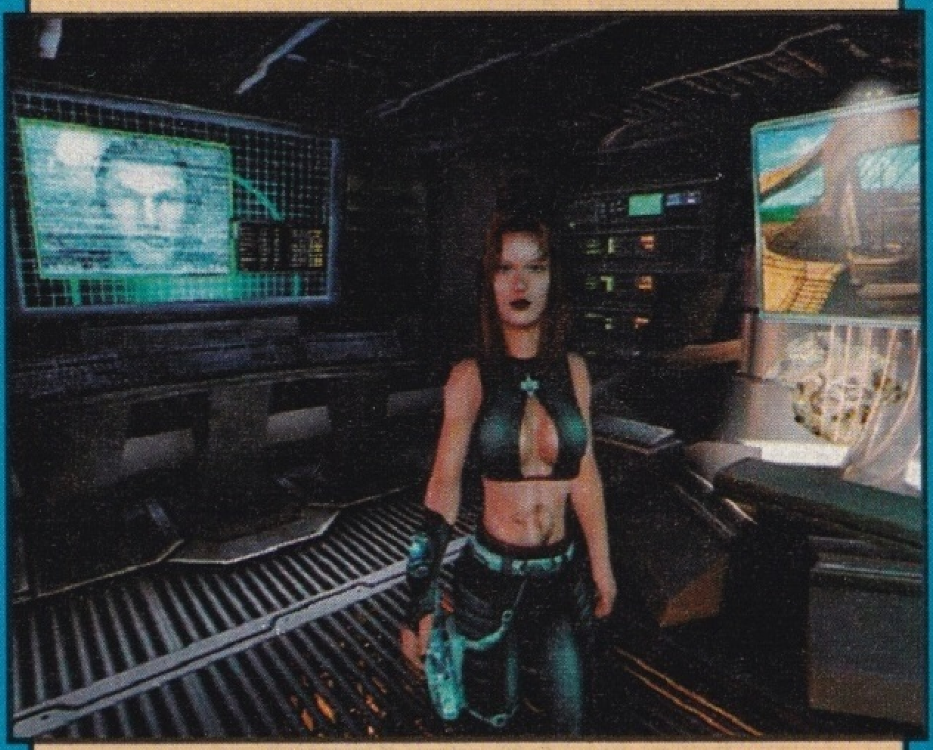
SKI RESORT TYCOON 2

Podczas gry wprowadź poniższe kombinacje:

- [Ctrl] + [Shift] + C + A + T – Wszystkie budynki
- [Ctrl] + [Shift] + 4 – Więcej pieniędzy
- [Shift] + [Ctrl] + X – Lawina
- [Shift] + [Ctrl] + S – Opady śniegu
- [Ctrl] + Q – Zatrzymanie opadów śniegu
- [Shift] + [Ctrl] + K – Ustawia parametry zachowania
- [Ctrl] + W – Zwiększa liczbę klatek
- [Ctrl] + Y – Zmniejsza liczbę klatek

UNREAL 2: THE AWAKENING

Podczas gry wciśnij klawisz [~] w celu otworzenia okna konsoli. Następnie wpisz „BeMyMonkey" i naciśnij klawisz [enter] w celu uaktywnienia trybu cheatowania. Następnie wpisz jeden z poniższych kodów i zaakceptuj go klawiszem [enter]. W celu zablokowania cheatów wpisz ponownie „BeMyMonkey".



- God – Nieśmiertelność
- Invisible – Niewidzialność
- Loaded – Wszystkie bronie
- AllAmmo – Amunicja do wszystkich broni
- FearMe – Przeciwnicy boją się ciebie
- Ghost – Tryb ducha
- Fly – Tryb latania
- Walk – Tryb chodzenia
- Amphibious – Tryb podwodny
- ToggleInfiniteAmmo – Nieskończona amunicja
- Teleport – Przeniesienie do lokacji, na którą patrzysz
- NextLevel – Następny poziom
- Open <nazwa mapy> – Wybór mapy
- ToggleSpeed – Podwójna szybkość
- SetSpeed <liczba> – Ustawia szybkość gracza
- SetMyHealth <liczba> – Ustawia poziom energii
- HurtMe <liczba> – Określona liczba obrażeń dla gracza
- ShowTeams – Pokazuje drużyny gracza
- Difficulty <liczba> – Zmiana poziomu trudności
- ViewSelf – Ustawia kamerę na gracza
- BehindView – Widok z tyłu
- KillHitNPC – Zabija komputerowych graczy, w których celujesz
- KillActiveNPCS – Zabija wszystkich aktywnych komputerowych graczy
- KillDormantnPCS – Zabija wszystkich bezczynnych komputerowych graczy
- FreeCamera <0 lub 1> – Swobodne poruszanie kamerą
- Sum <nazwa przedmiotu> – Daje określony przedmiot

Nazwy przedmiotów:

AmmoAssaultRifle, ammoEnergyRifle, ammoFlameThrower, ammoGrenadeConcussion, ammoGrenadeEMP, ammoGrenadeFragment, ammoGrenadeIncendiary, ammoGrenadeToxic, ammoLaserRifle, ammoPistol, ammoRocketLauncher, ammoShotgun, ammoSmokeGrenade, AutoTurretPickup, FieldGeneratorPickup, ProximitySensorPickup, RocketTurretPickup, weaponAssaultRifle, weaponEnergyRifle, weaponFlameThrower, weaponGrenadeLauncher, weaponLaserRifle, weaponLeechGun, weaponPistol, weaponRocketLauncher, weaponShotgun, weaponSingularityCannon, weaponSniperRifle, weaponTakkra

JAMES BOND 007: NIGHTFIRE

Zastosowanie tego kodu wymaga edycji jednego z plików programu. Zanim to zrobisz, wykonaj koniecznie jego kopię! Otwórz plik „**autoexec.cfg**", znajdujący się w folderze z grą. Na końcu pliku dodaj poniższe dwie linijki:

sv_cheats 1
console 1

Podczas gry naciśnij klawisz [~] w celu wyświetlenia okna konsoli. Następnie wpisz jeden z poniższych kodów i wciśnij klawisz [enter].

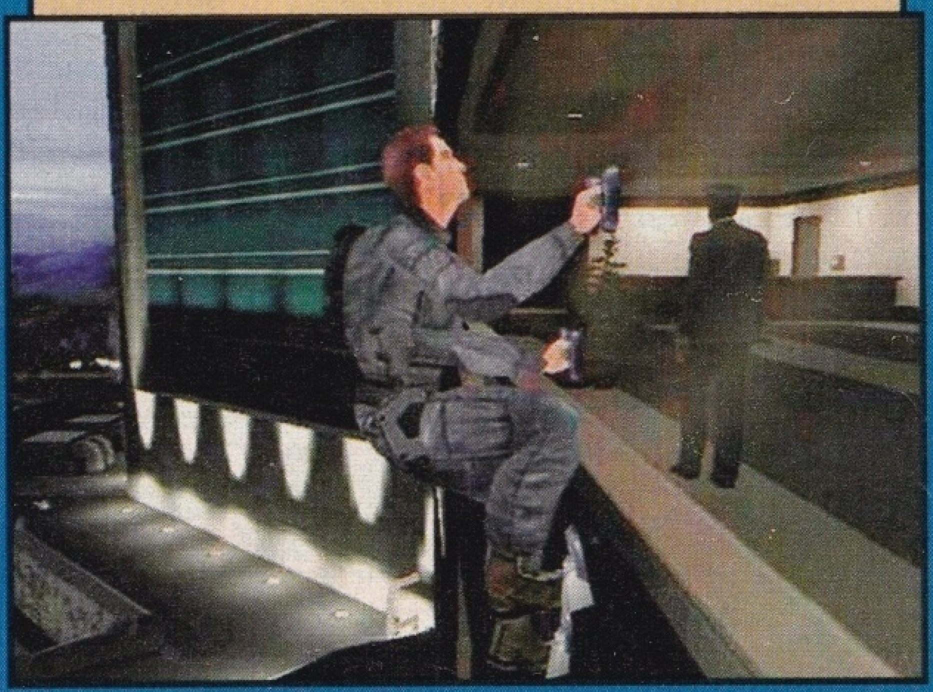
- GOD – Jesteś nieśmiertelny
- IMPULSE 101 – Wszystkie bronie, gadżety i amunicja
- NOTARGET – Niewidzialność dla ludzi
- MAP <nazwa mapy> – Wybór mapy
- GIVE <nazwa broni> – Daje broń

Nazwy map:

M1_AUSTRIA01, M1_AUSTRIA02, M1_AUSTRIA03, M1_AUSTRIA04, M2_AIRFIELD01, M2_AIRFIELD02, M2_AIRFIELD03, M2_AIRFIELD04, M3_JAPAN01, M3_JAPAN02, M3_JAPAN03, M3_JAPAN04, M4_INFILTRATE01, M4_INFILTRATE02, M4_INFILTRATE03, M4_INFILTRATE04, M4_INFILTRATE05, M4_INFILTRATE06, M4_INFILTRATE07, M5_POWER01, M5_POWER02, M5_POWER03, M5_POWER04, M6_ESCAPE01, M6_ESCAPE02, M6_ESCAPE03, M6_ESCAPE04, M6_ESCAPE05, M6_ESCAPE06, M6_ESCAPE07, M7_ISLAND01, M7_ISLAND02, M7_ISLAND03, M7_ISLAND04, M7_ISLAND05, M7_ISLAND06, M8_MISSILE01, M8_MISSILE02, M8_MISSILE03, M8_MISSILE04, M9_SPACE01

Nazwy broni:

WEAPON_BONDMINE, WEAPON_FLASH_GRENADE, WEAPON_FRINESI, WEAPON_GRENADELAUNCHER, WEAPON_LASER, WEAPON_MINIGUN, WEAPON_MP9_SILENCED, WEAPON_PDW90, WEAPON_PP9, WEAPON_ROCKETLAUNCHER, WEAPON_SMOKEGRENADE, WEAPON_UP11, WEAPON_QWORM

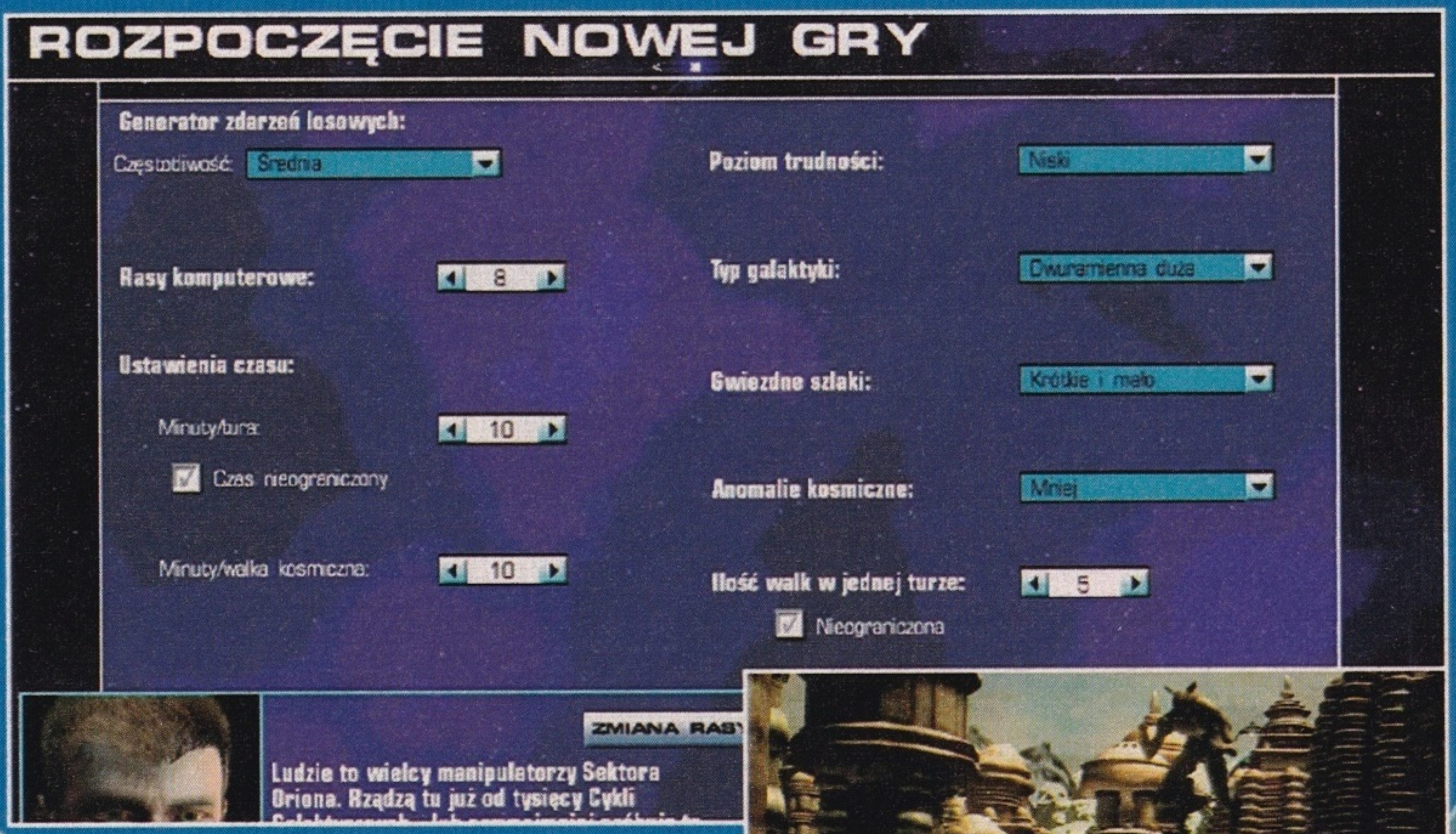


MASTER OF ORION III

MOO3 to gra zakręcona jak babcine weki. Mamy nadzieję, że ten poradnik pomoże ci dobrać się do konfiturek. Smacznego!!!

WPROWADZENIE

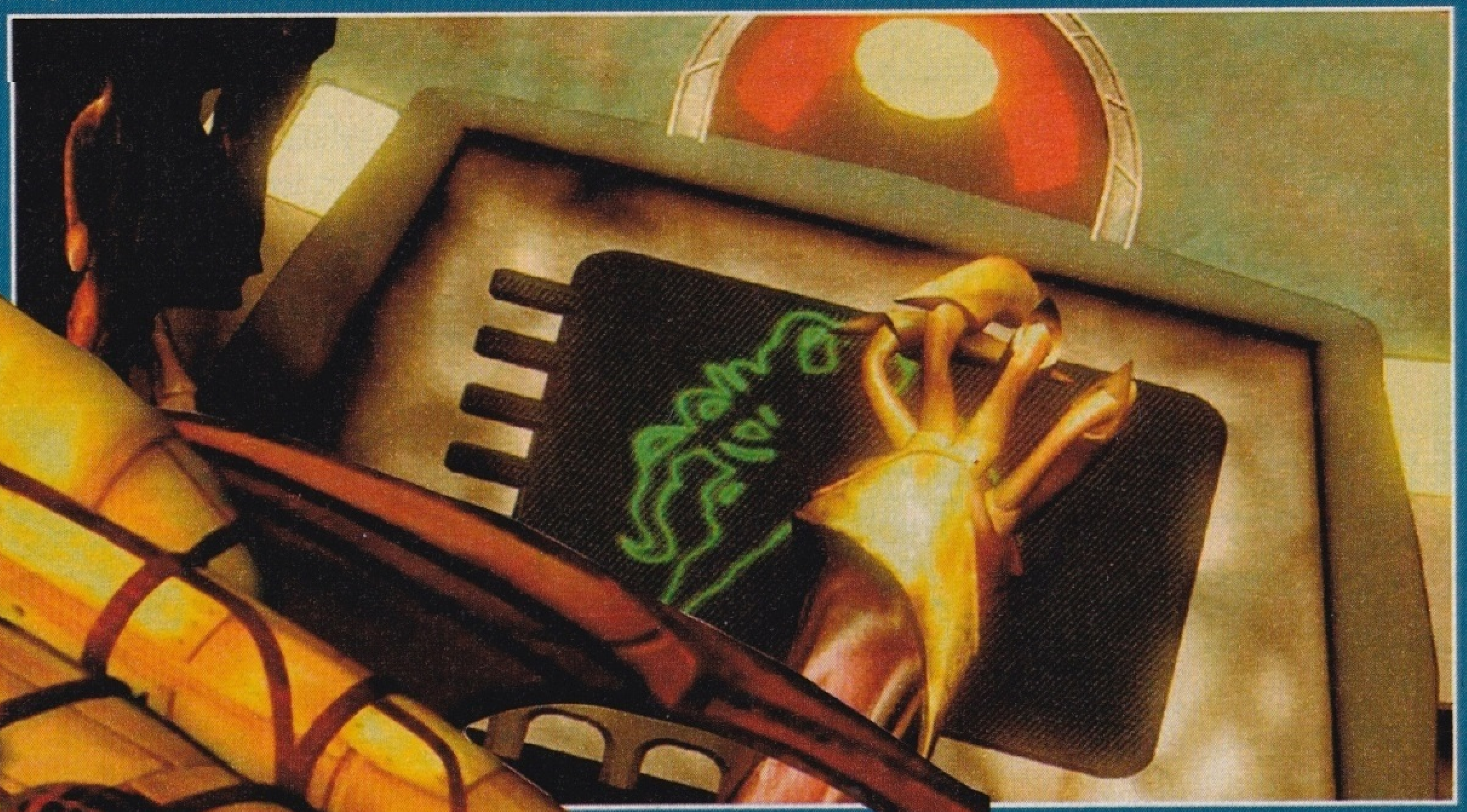
MASTER OF ORION III jest bardzo trudną i skomplikowaną grą, dlatego też nie spodziewaj się łatwej rozgrywki. Zanim siądziesz do komputera, zapoznaj się dokładnie ze 150-stronicową instrukcją. To wcale nie żart! Bez tego nawet osoby, które grały w poprzednią cześć MOO, będą miały spore problemy. MOO3 jest jedną z nielicznych gier, w których instrukcja jest naprawdę niezbędna. Na początku zabawy pojawi się okno pomocy Rady Władcy Oriona. Nie ośmielaj się go wyłączyć, ponieważ znajdziesz tu wiele cennych informacji, nie ujętych we wspomnianym poradniku.





JAK GRAĆ

Na początku musisz wybrać rasę, którą będziesz prowadził, oraz nazwać swoje imperium. Niestety, nazwa nie powinna być dłuższa niż 9 liter, w przeciwnym razie będzie nakładać się na inne teksty. Z tego samego powodu nie może być złożona z dwu lub więcej wyrazów. W grze dostępnych jest 16 różnych ras pogrupowanych w 8 gatunków. Każda z nich ma oczywiście swoje mocne i słabe strony. Początkujący gracze powinni wybrać rasę o dobrze rozwiniętych umiejętnościach takich jak: pozyskiwanie żywności, wydobycie, produkcja i badania. Takimi właśnie cechami charakteryzują się Raasowie. Jeśli ktoś nie znajdzie dla siebie odpowiedniej, rasy może stworzyć swoją własną i samodzielnie określić jej cechy. W trakcie tworzenia własnego ludu należy jednak pamiętać, że aby część cech miała maksymalną wartość, poziom pozostałych musi być minimalny. Jest to zabezpieczenie przed stworzeniem rasy typu „super". Po wybraniu nacji pojawi się menu opcji gry. Na początek sugerujemy wybranie niskiego poziomu trudności, średniej wielkości galaktyki oraz niewielu wrogów. Takie ustawienie pozwala na zdobycie odpowiedniej przestrzeni życiowej i oddala w czasie pierwszą konfrontację z przeciwnikiem. Dla niezbyt szybkich strategów zbawieniem okaże się opcja nieograniczonego czasu trwania jednej tury.



ROZWÓJ IMPERIUM

Zaczynając grę masz do dyspozycji dwa statki zwiadowcze oraz okręt kolonizacyjny. Tymi pierwszymi odkrywaj otaczającą cię przestrzeń kosmiczną, a ostatnim zajmij najbliższą planetę o sprzyjających warunkach klimatycznych (patrz: Wybór Planety i Środowisko). Podstawą rozwoju jest zasiedlenie jak największej liczby planet o dogodnej atmosferze. Dlatego zacznij od wybudowania przynajmniej 5 okrętów kolonizacyjnych. Na początku zasiedlaj planety o idealnej i bardzo wysokiej atrakcyjności... Będą one stanowiły podstawę gospodarczą twojego imperium. Dopiero później możesz się zająć planetami, na których panują mniej sprzyjające warunki do kolonizacji.



Jedną z nowości w MASTER OF ORION 3 jest niewątpliwie bardziej skomplikowany układ gwiazd. Każda widoczna gwiazdka w galaktyce nie oznacza jednej planety, lecz cały system, który składa się z kilku planet. W dodatku każda z nich może mieć własne księżyce, które zwiększają atrakcyjność samej planety. Podczas gry często zdarza się, że w jednym systemie gwiazd swoje planety mają walczące ze sobą rasy.

PLANETY



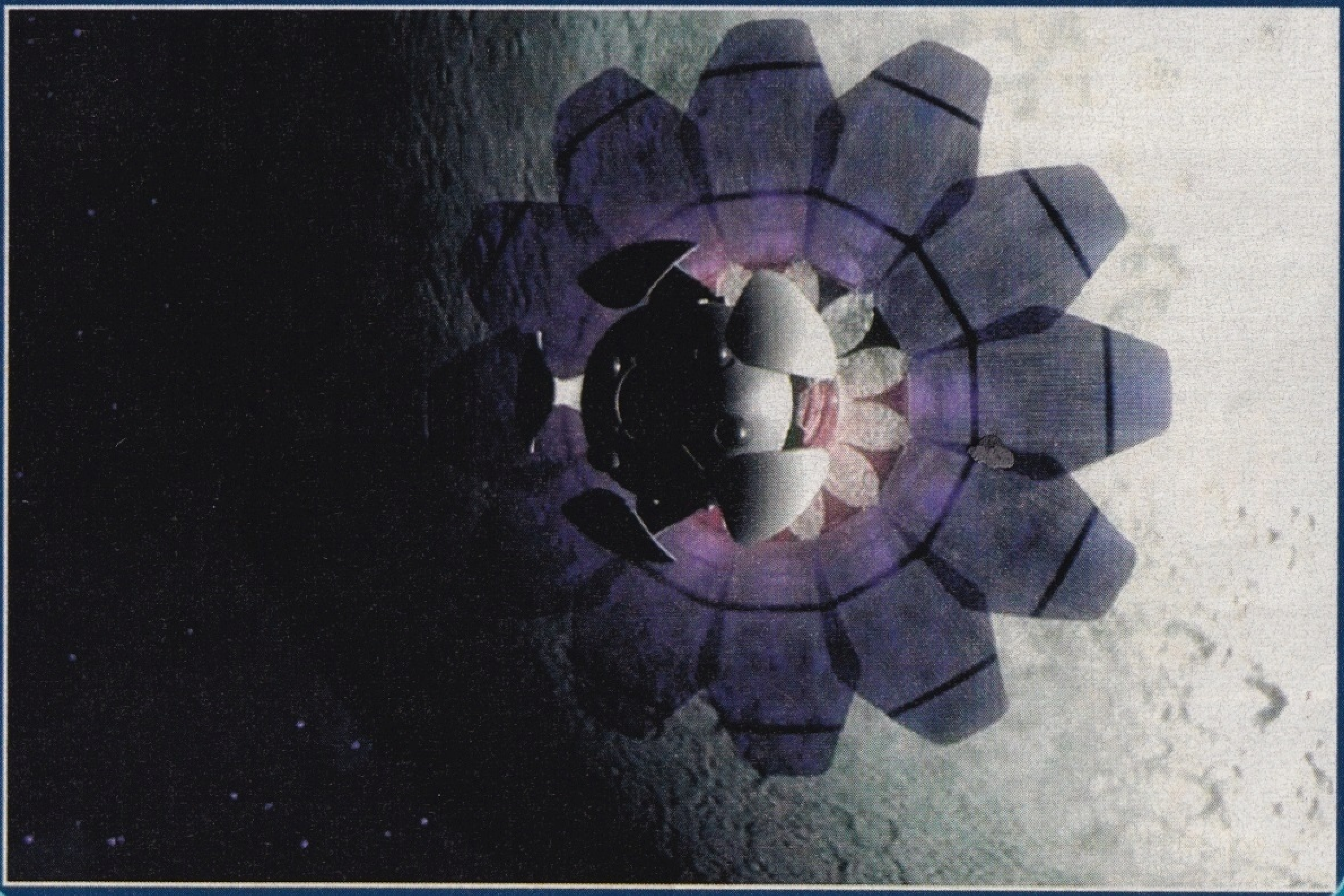
GOSPODARKA



Po pierwsze gospodarka – to hasło powinno ci towarzyszyć podczas całej gry. Bez solidnych podstaw ekonomicznych żadna ekspansja nie ma szans powodzenia. Podstawowym źródłem gotówki na każdej planecie są podatki oraz wymiana handlowa. Jeśli mimo wszystko jest ona na minusie, jedynym ratunkiem okazują się często bezpośrednie dotacje z budżetu całego imperium. Dla każdej planety możesz ustalać indywidualne stopy podatkowe. Pamiętaj jednak, że jeśli przekraczają 20% (nie to co w życiu – zabierają ci połowę dochodu i spróbuj podskoczyć...), wywołują wzrost niezadowolenia mieszkańców. Bardzo przydatną opcją jest automatyczne planowanie produkcji. Kiedy będziesz miał już kilkanaście planet pod kontrolą, nie będziesz w stanie osobiście dopilnować każdej z nich i pomoc komputera stanie się wręcz nieodzowna.

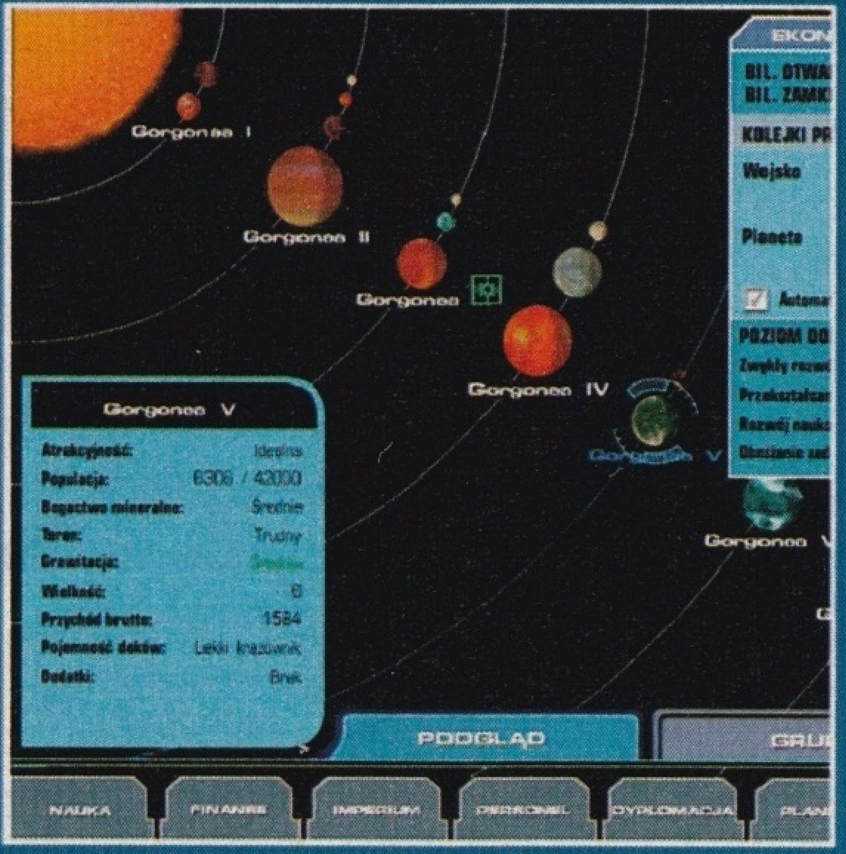
WYBÓR PLANETY

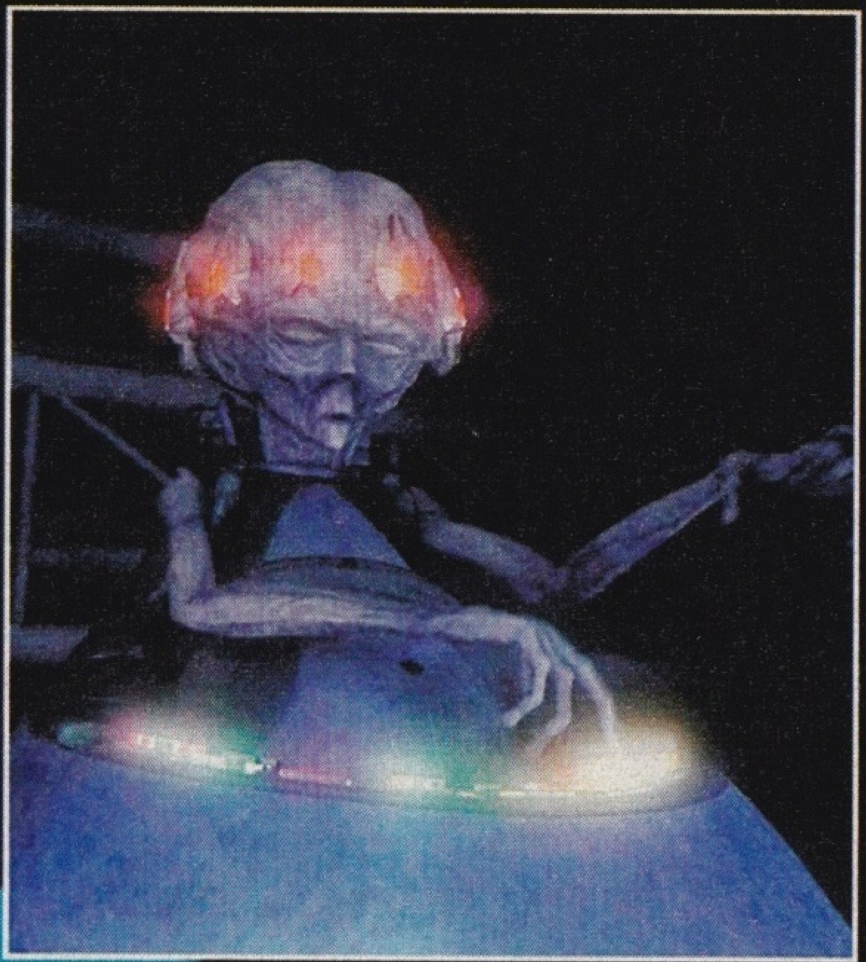
Podstawowym kryterium wyboru planety jest jej atrakcyjność wyrażona w ośmiostopniowej skali: raj, idealna, bardzo wysoka, wysoka, średnia, nienajlepsza, zła i fatalna. Wraz ze spadkiem atrakcyjności rosną koszty utrzymania budynków oraz spadają możliwości jej zaludnienia. Kolejnymi miernikami wartości planety jest maksymalna liczba populacji oraz jej wielkość. Ta ostania przybiera wartości do 12 i pomnożona przez dwa daje maksymalną liczbę kompleksów możliwych do zbudowania. Na końcu należy wziąć pod uwagę żyzność terenu wpływającą na produkcję żywności i przyrost naturalny oraz poziom grawitacji odpowiedzialny za wysokość produkcji.



WSKAŹNIKI

Kluczem do osiągnięcia sukcesu w grze jest odpowiednie zarządzanie planetami. Na początku zwróć uwagę na produkcję i zużycie minerałów oraz żywności. Powinieneś produkować przynajmniej tyle, aby pokryć zapotrzebowanie. Jeśli to się nie uda, wskaźnik produkcji będzie miał kolor czerwony. Kiedy ten niedostatek zostanie pokryty towarami z importu, przybierze on kolor żółty. Kolejne wskaźniki takie jak: punkty produkcji, potencjał badawczy, punkty nauki, zatrudnienie czy produktywność kompleksów określają aktualną sytuację planety. Zwróć uwagę, że ten ostatni wskaźnik może, a nawet powinien, przybierać wartości powyżej 100%.

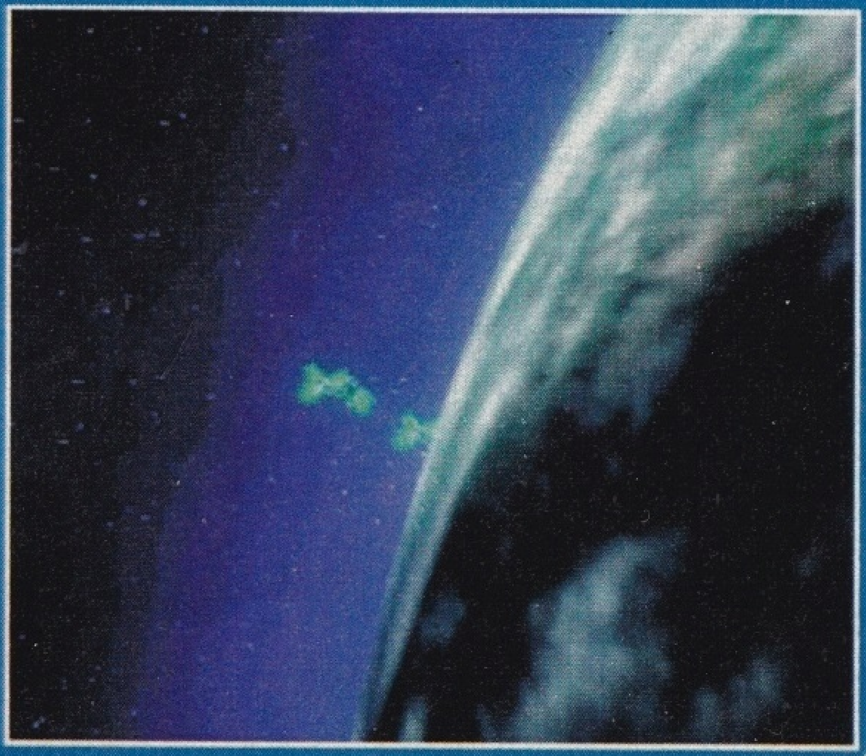






ŚRODOWISKO

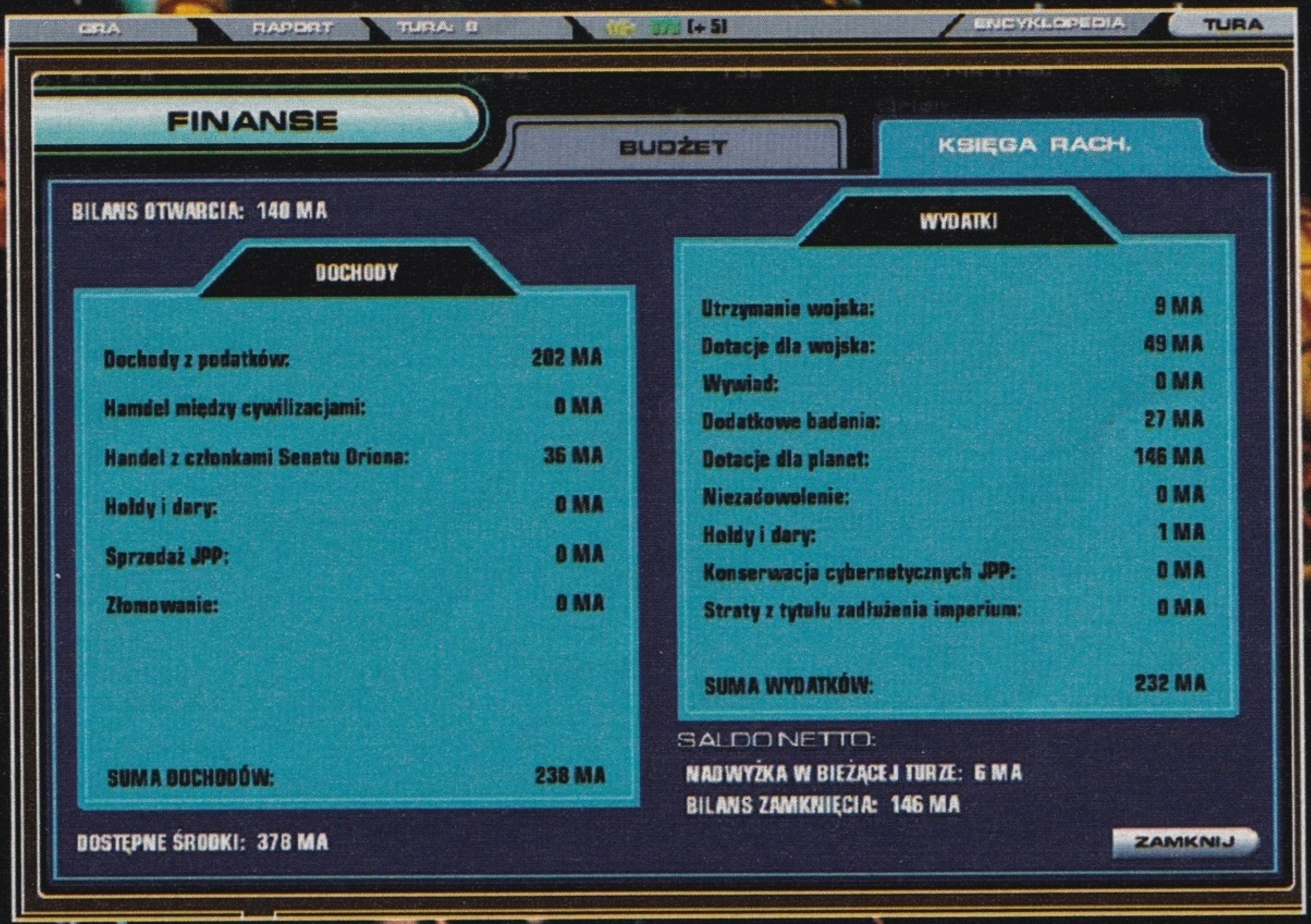
Każda planeta ma swój unikalny klimat. Oczywiście każda rasa ma w tej kwestii odmienne preferencje. Dlatego ta sama planeta dla jednej rasy jest idealnym miejscem do rozwoju, a dla drugiej całkowicie nieprzyjazną krainą. W MOO3 klimat przedstawiono w wielkim uproszczeniu, przyjmując za najważniejsze wskaźniki temperatury i gęstości atmosfery. W oknie Środowisko możesz zobaczyć, jak bardzo planeta pasuje do twojej rasy. Czarny krzyżyk wskazuje idealne warunki dla twojego ludu. Jeśli krzyżyk znajduje się na białym obszarze to znaczy, że trafiłeś na najlepsze warunki. Także barwa zielona oznacza dość przyjazną atmosferę. Jednak kolor żółty a zwłaszcza czerwony wskazują, że na początku łatwo nie będzie. Na szczęście dzięki odkryciu odpowiednich technologii możesz przekształcać klimat na bardziej przyjazny. Jednak utrzymywanie tej zmiany pociąga za sobą określone koszty w każdej turze, a wielkość kosztów jest ściśle powiązana z wielkością przeprowadzonych zmian.



ZARZĄDZANIE IMPERIUM

FINANSE

Globalne wydatki całego imperium możesz kontrolować poprzez menu finansów. Tu znajdziesz wszystkie dane dotyczące przychodów i wydatków twojej cywilizacji. Na początku podstawowym źródłem pieniędzy będą oczywiście podatki, jednak wraz z rozwojem stosunków dyplomatycznych coraz większe znaczenie będzie miała wymiana handlowa. Dodatkowych monet antarańskich mogą przysporzyć ci dary od innych ras oraz sprzedaż jednostek pracy przymusowej. Jednak nie licz na duży zastrzyk gotówki z tych źródeł. Jeśli w twojej kasie widać już dno, a ciągle potrzebujesz pieniędzy, pomyśl o złomowaniu statków lub budynków. Jednak pamiętaj, że to jest naprawdę ostateczność. Z drugiej strony ekranu masz wyszczególnione wydatki budżetowe. Największe wydatki to dotacje bezpośrednie do planet, dotowanie nauki, dotacje do wojska oraz koszty jego utrzymania. Staraj się nie utrzymywać zbędnych jednostek oraz ograniczać dotacje dla planet. Wszystkie zaoszczędzone w ten sposób pieniądze przeznacz na dodatkowe badania. Zarówno zmiany poszczególnych elementów dochodów jak wydatków są możliwe w zakładce „budżet".



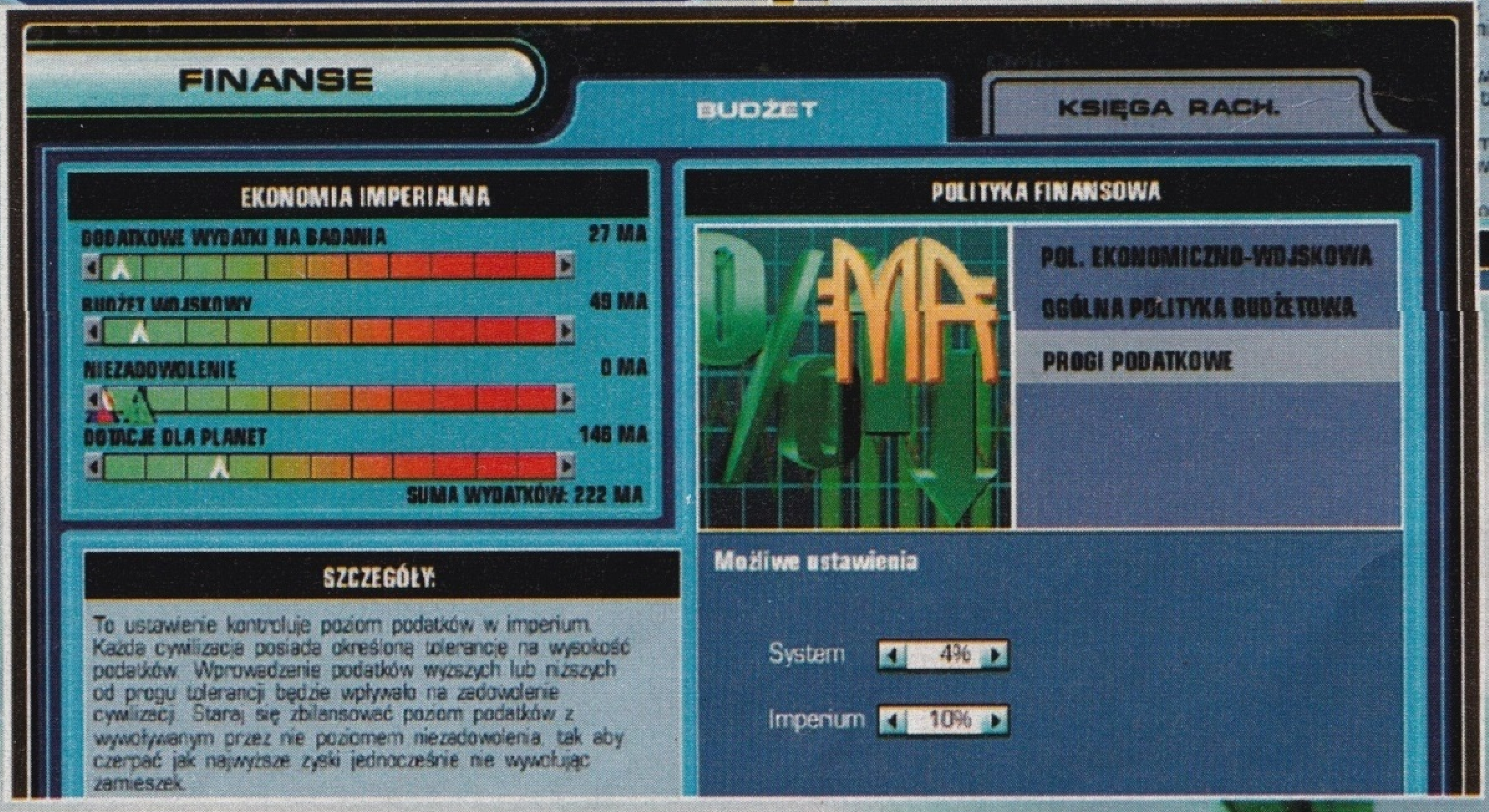


WŁADANIE IMPERIUM

W menu imperium możesz decydować, jak ma być ono zarządzane. Pamiętaj jednak, aby nie włączyć automatycznej kolonizacji, gdyż powoduje ona wysłanie statków kolonizacyjnych nawet na najmniej atrakcyjne planety. Akurat decyzje odnośnie wyboru planet do zasiedlenia najlepiej podejmować samemu. Znajdziesz tu także zakładki umożliwiające ustawienie poziomu nacisku, polityki regionalnej, formy rządów oraz stosunku do pracy przymusowej. Na początku gry domyślne ustawienia są w miarę optymalne, lecz w wraz z rozwojem twojego imperium możesz pomyśleć o ich modyfikacji.

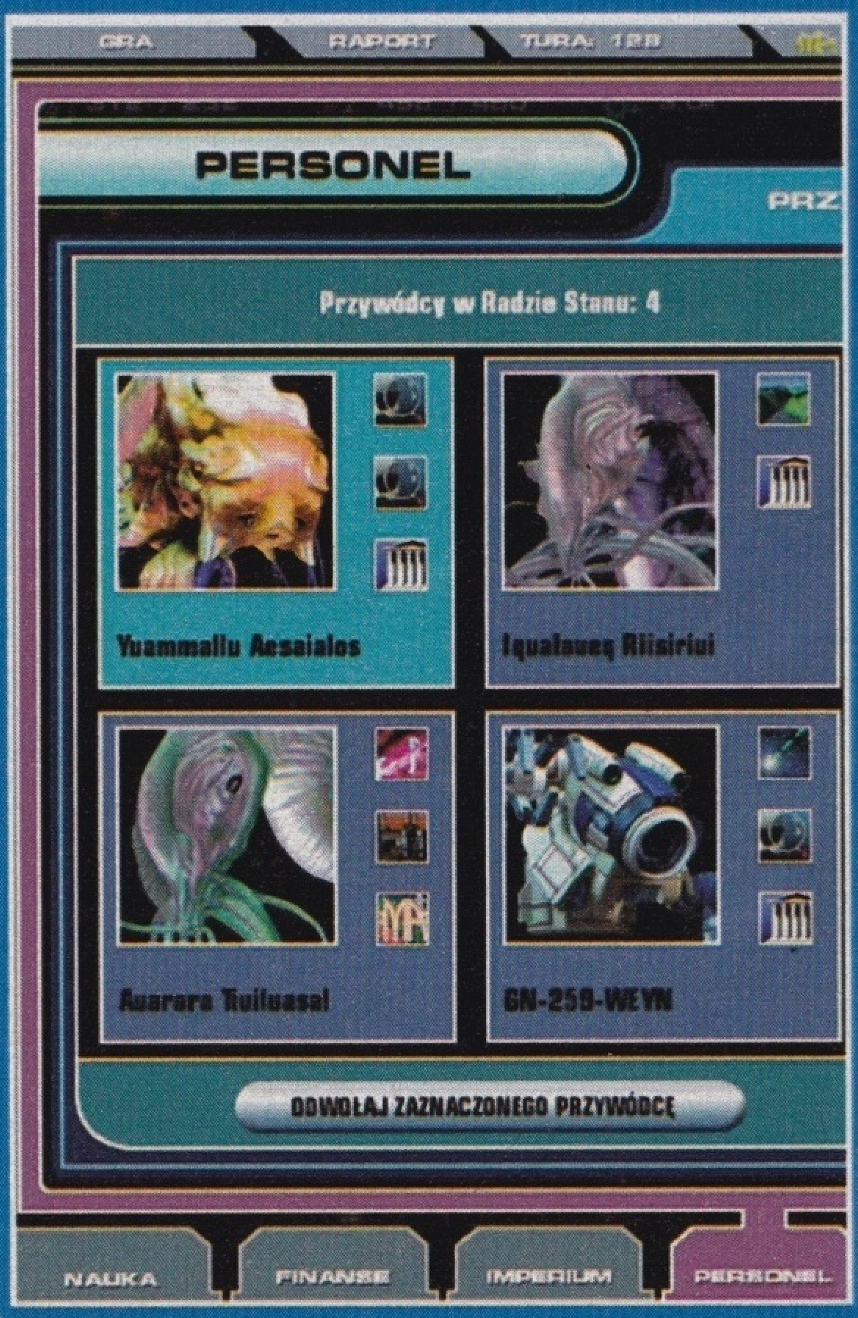
Dla bardziej zaawansowanych graczy przygotowano możliwość opracowywania planów rozwoju dla poszczególnych typów planet. Kiedy już imperium osiągnie spore rozmiary, warto przydzielić granicznym planetom strategie obronne, a wewnętrznym np. strategie badań. Pozwoli to na lepszy podział pracy między planetami i lepsze wykorzystanie dostępnych surowców.





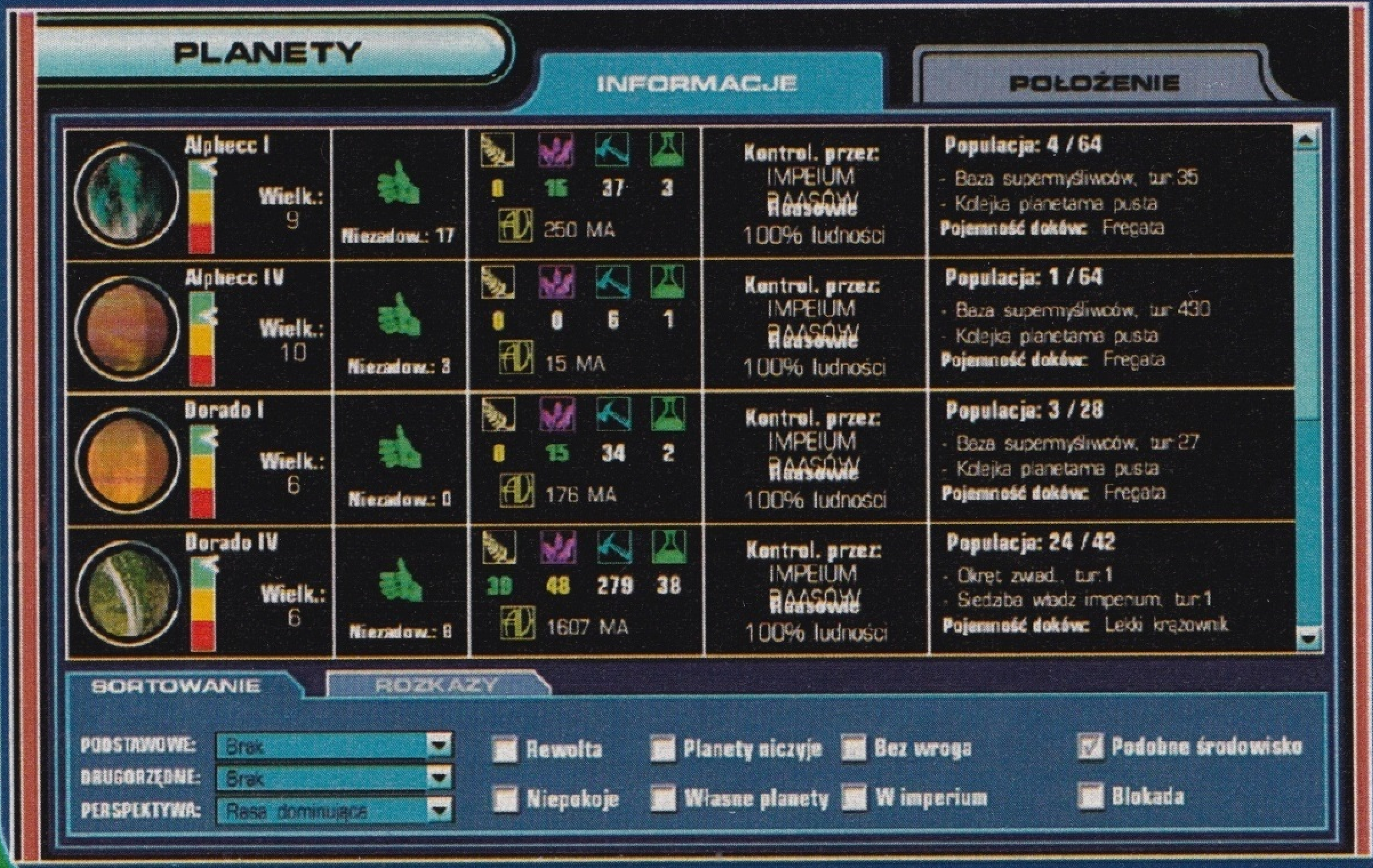
MENU PLANET

Kiedy twoje imperium rozrośnie się do kilkunastu planet, bezpośrednia opieka nad każdą z nich będzie naprawdę czasochłonna. W takie sytuacji bardzo przydatnym okazuje się menu planet. Domyślnie ustawiony jest podgląd wszystkich planet, jednak wraz z odkryciami galaktyki warto przełączyć opcję tylko na własne planety. Menu planet umożliwia szybki przegląd planet i ich najważniejszych wskaźników, takich jak poziom zadowolenia mieszkańców oraz wskaźniki żywności, produkcji, wydobycia i punktów nauki. Jednak najważniejszymi informacjami jest aktualna produkcja wojskowa i planetarna oraz pojemność doków. Ta ostatnia mówi jakie największe statki można wyprodukować na danej planecie.



PRZYWÓDCY

Jeśli twoje imperium będzie się dobrze rozwijało, co pewien czas zgłoszą się do ciebie przywódcy, którzy zaproponują swą pomoc w zarządzaniu. Mogą oni pozytywnie wpływać na dwa obszary działalności. Niestety, mają oni też jedną wadę. Najczęściej zwiększają niezadowolenie mieszkańców lub zwiększają koszty utrzymania. Ta Rada Stanu może liczyć maksymalnie czterech członków, jednak optymalnym rozwiązaniem jest utrzymywanie tylko trzech z nich. Kiedy jedno miejsce pozostanie wolne, przez cały czas będą zgłaszać się nowi ochotnicy, których umiejętności mogą się okazać bardziej potrzebne od tych, które wykorzystujesz aktualnie.



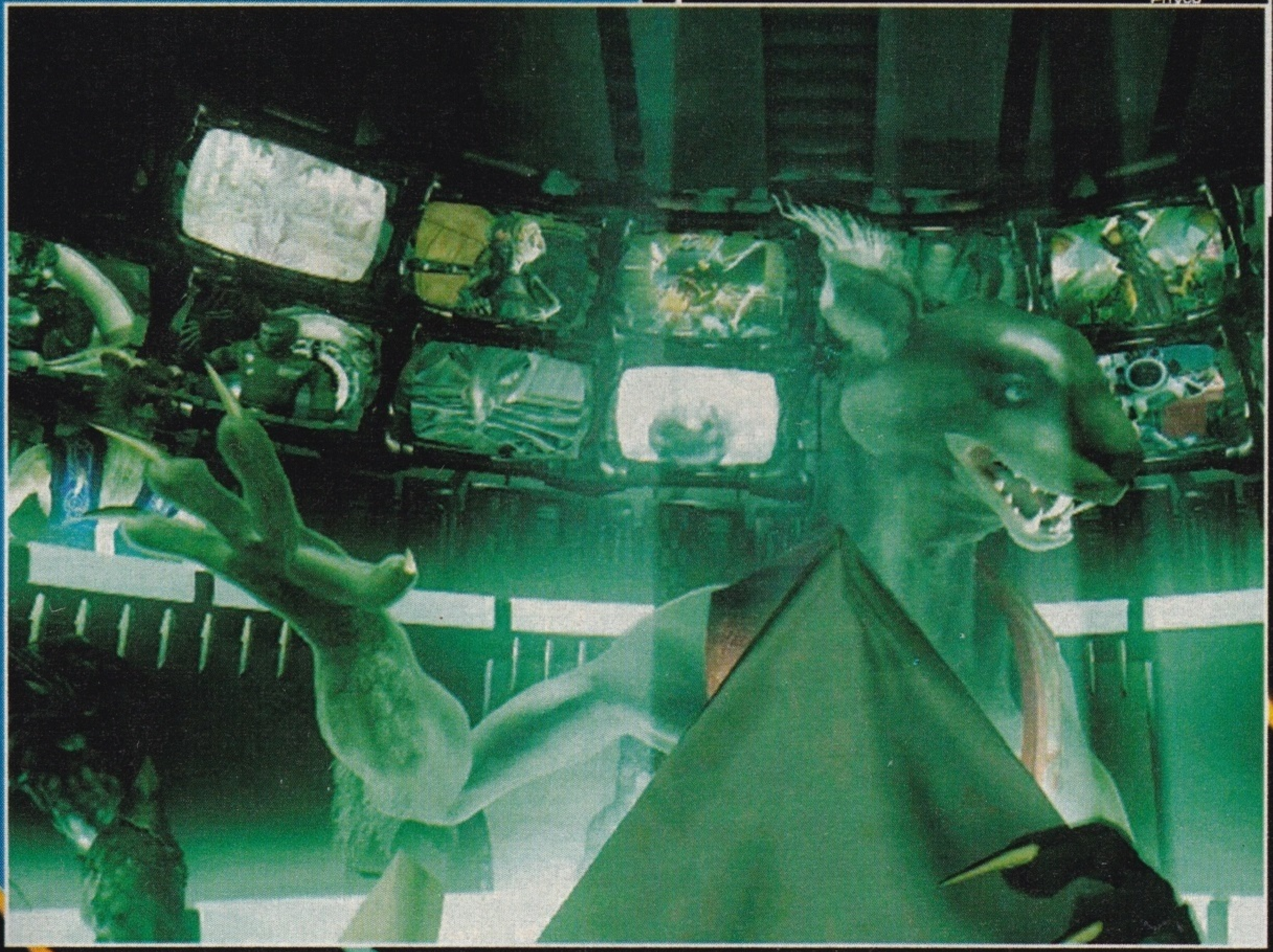
SENAT

Sprawuje władzę ustawodawczą nad całą galaktyką. Możesz tu proponować swoje ustawy i głosować nad propozycjami innych nacji. Liczba głosów przypadająca na każde imperium zależy od jego wielkości. Aby przegłosować jakąś ustawę, potrzebna jest zwykła większość. Przyjęte przez senat ustawy obowiązują wszystkich jego członków pod groźbą srogiej kary. Nie znaczy to oczywiście, że nie można ich nie respektować.
Co pewien czas spośród dwóch najpotężniejszych ras zostaje wybierany Przywódca Senatu. Jeśli uda ci się zebrać większość głosów i zdobyć ten zaszczytny tytuł, zapanujesz nad całą galaktyką.

DYPLOMACJA

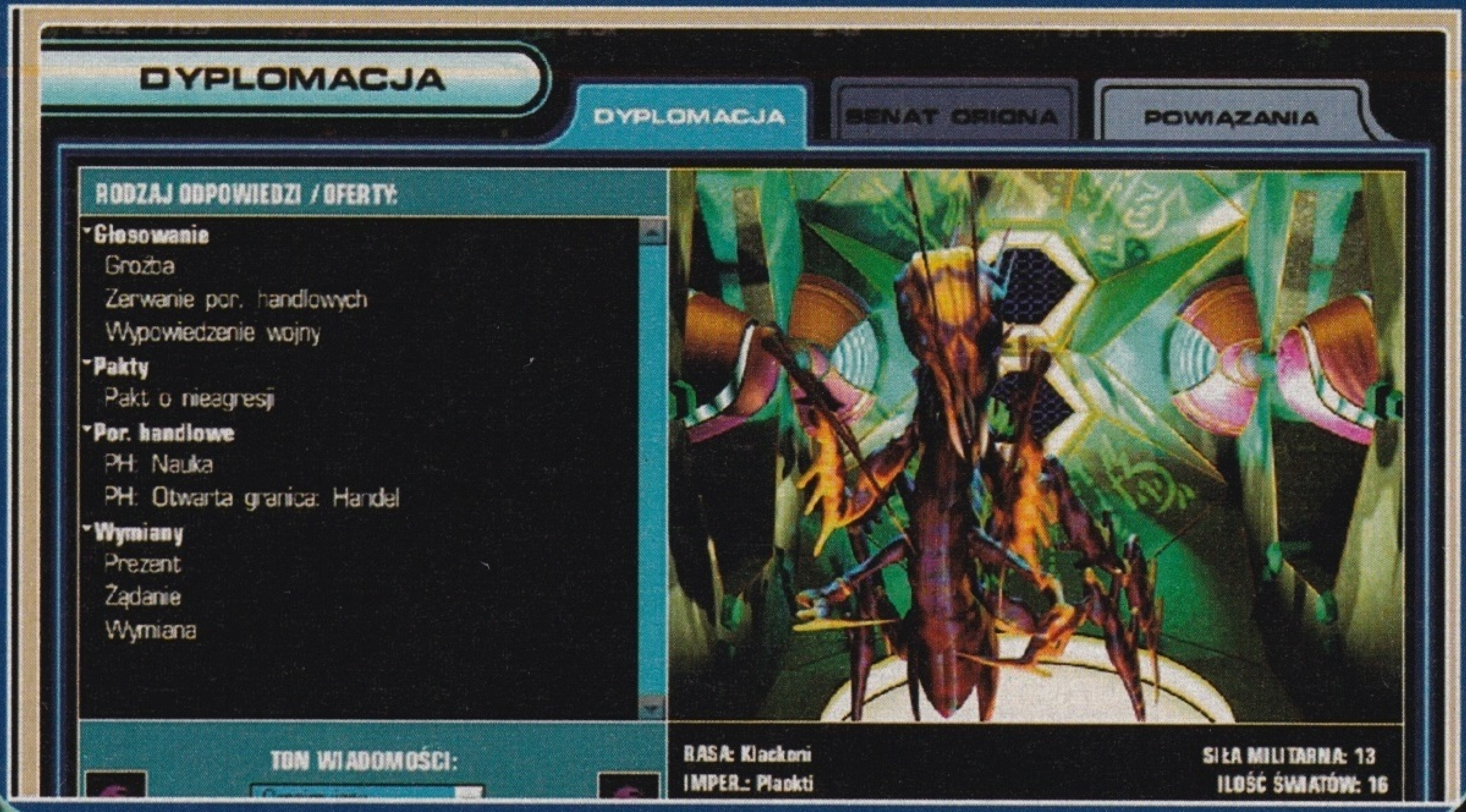


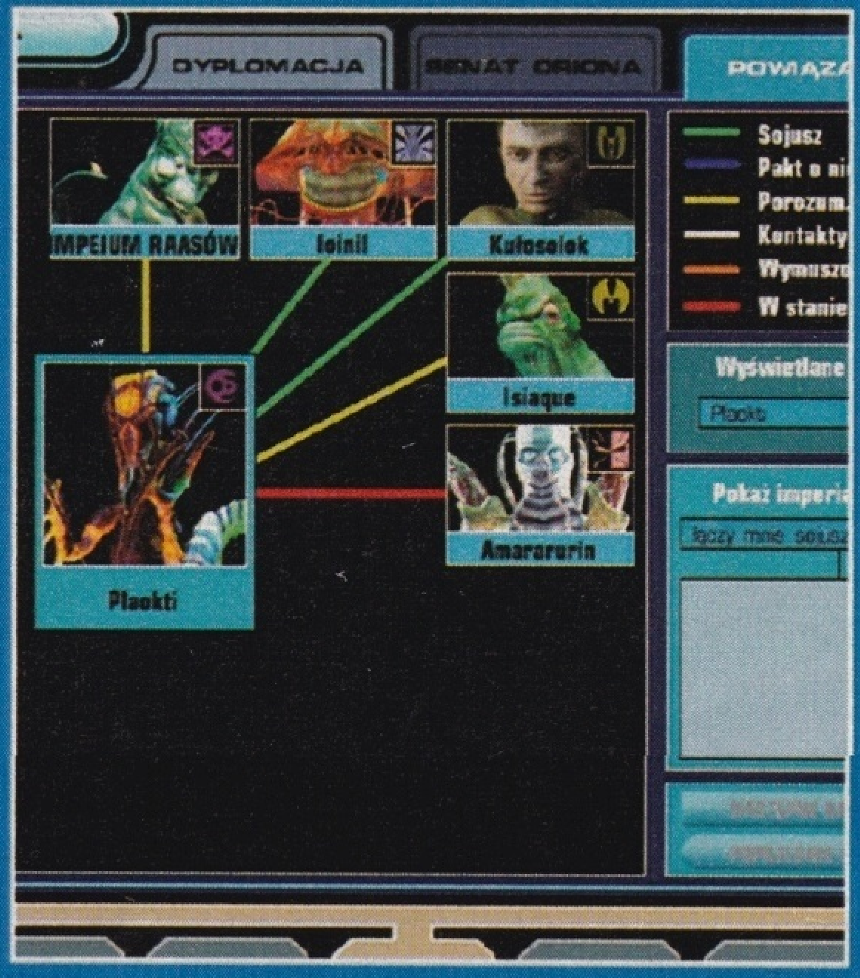




NAWIĄZYWANIE KONTAKTÓW

Jeśli nie jesteś członkiem senatu, na początku gry nie będziesz miał kontaktu z pozostałymi rasami. Dopiero kiedy natkniesz się na obcy statek lub planetę, możesz nawiązać oficjalne stosunki dyplomatyczne. Menu dyplomacji daje ogromną szansę nawiązywania różnorodnych kontaktów. Możesz postawić na sojusze, wymieniać się technologiami, wręczać prezenty, domagać się daniny, itp. Na dodatek twoje przesłania mogą mieć aż siedem różnych tonów wypowiedzi. Zorientuj się, jakim językiem posługuje się dana rasa i postaraj się odpowiadać jej w ten sam sposób. Staraj się nie prowadzić wojny ze wszystkimi rasami w tym samym czasie. Nie można jednocześnie skutecznie walczyć na wszystkich frontach. Najlepiej wybierz sobie jednego wroga i postaraj się namówić inne rasy do sojuszu.



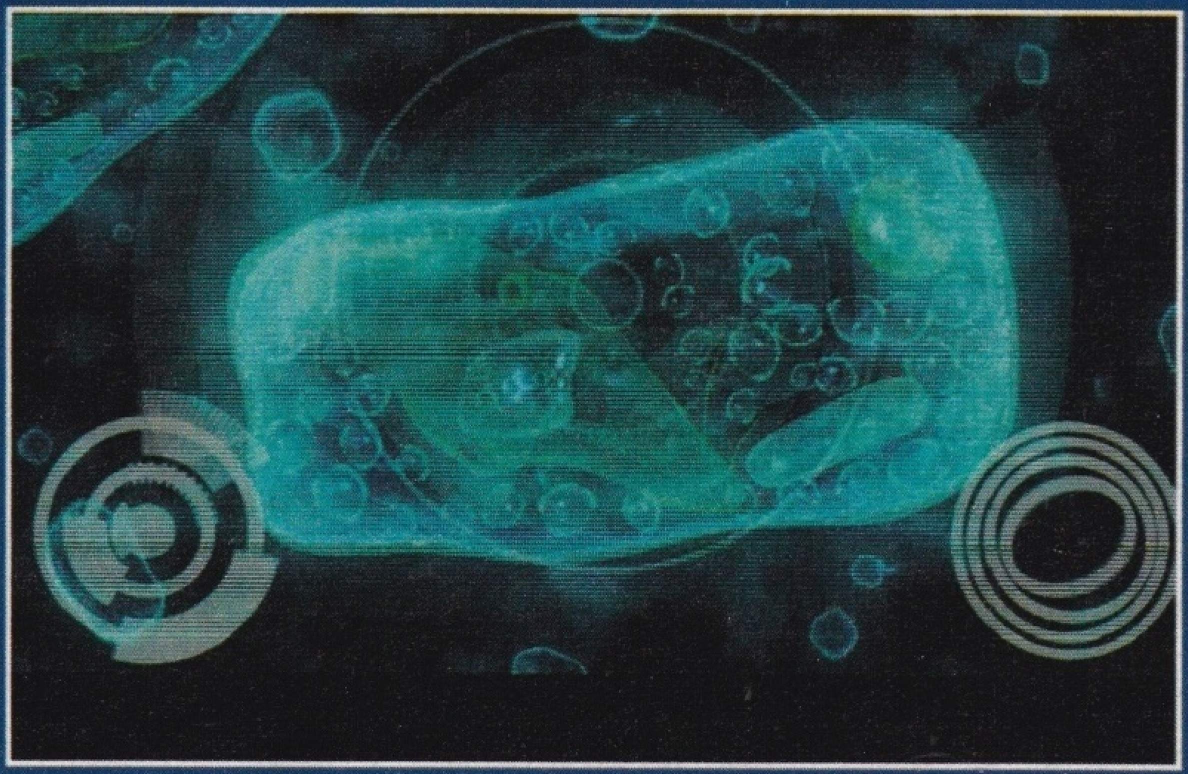


POWIĄZANIA

Informują o aktualnych stosunkach dyplomatycznych między twoim imperium a pozostałymi rasami w galaktyce. Opinia twoich poddanych o rasie oraz aktualne stosunki z nią są określane przez wartości od minus do plus 200 punktów. Takie szczegółowe informacje pomagają zorientować się, jaki wpływ miała twoja ostatnia propozycja. Możesz tu także sprawdzić, jakie są stosunki pomiędzy poszczególnymi rasami. Dzięki temu wybieranie wrogów i soujuszników staje się o wiele prostszym zadaniem.

NAUKA





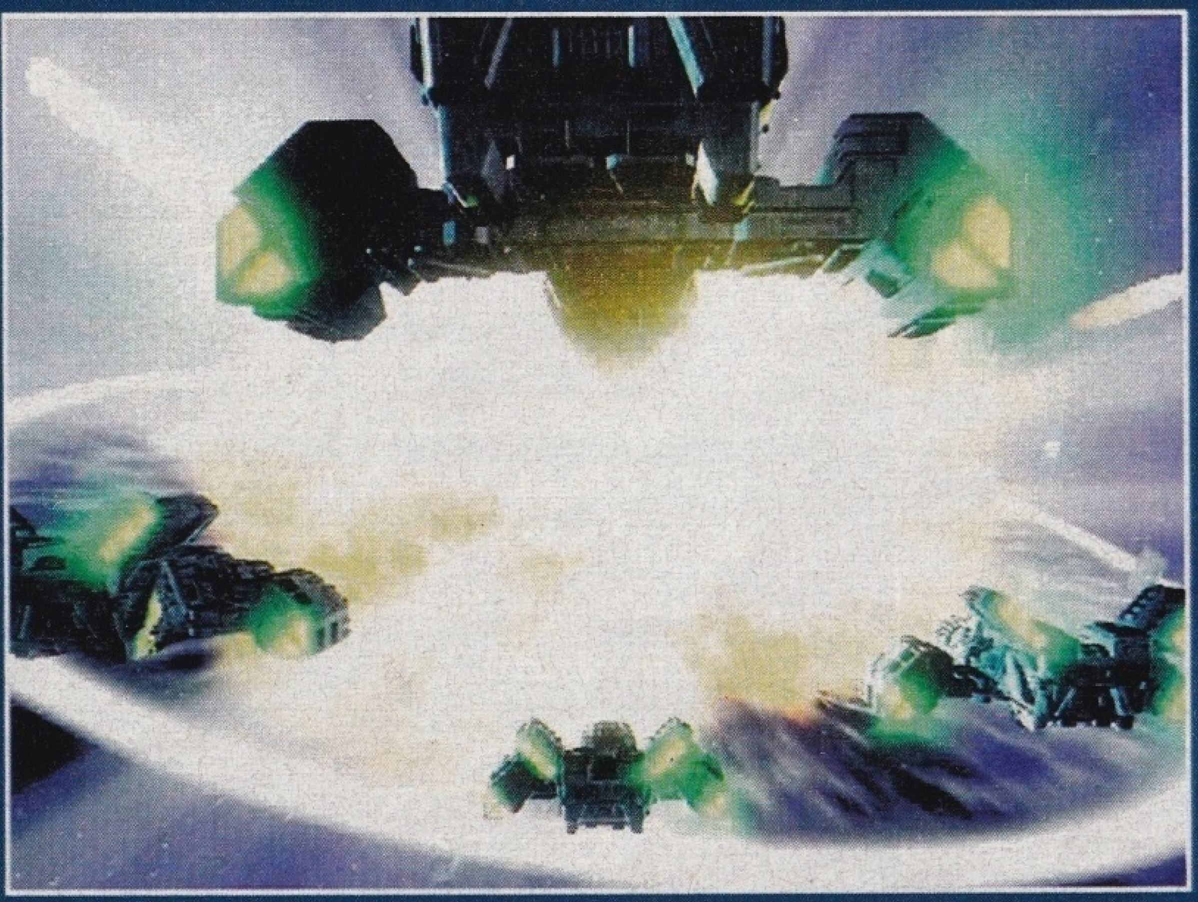
Odkrywanie nowych technologii jest bardzo skutecznym sposobem uzyskania przewagi nad przeciwnikiem. Na każdej planecie znajduje się przynajmniej jeden kompleks badawczy generujący punkty nauki (PN). W menu nauki możesz decydować o podzieleniu tych punktów pomiędzy sześć różnorodnych dziedzin, takich jak: ekonomia, fizyka, biologia, matematyka, kosmologia i socjologia. Jednak przed decyzją o zmianie rozdziału PN pomyśl, jakie cele chcesz osiągnąć. Jeśli pragniesz zbudować potężną flotę okrętów wojennych, musisz rozwijać fizykę i kosmologię. Jeśli jednak planujesz najpierw rozbudować swoje bazy, powinieneś pracować nad badaniami z zakresu ekonomii czy bilogii. Aby rozwinąć badania naukowe na większą skalę, zbuduj po prostu więcej kompleksów badawczych i przeznacz na ten cel więcej środków z budżetu. Pamiętaj, że nie należy oszczędzać na badaniach. Koszty większości odkrytych technologii stosunkowo szybko się zwracają, a ponadto tylko posiadanie naprawdę zaawansowanej technologii pozwoli ci odnieść zwycięstwo w grze.
Bardzo ważnym elementem menu nauki jest galeria technologiczna. Tu możesz zobaczyć odkryte technologie oraz porównać się z przeciwnikami. Jeśli zauważysz u nich interesujące wynalazki, możesz wymienić się z nimi wiedzą lub po prostu im je wykraść.

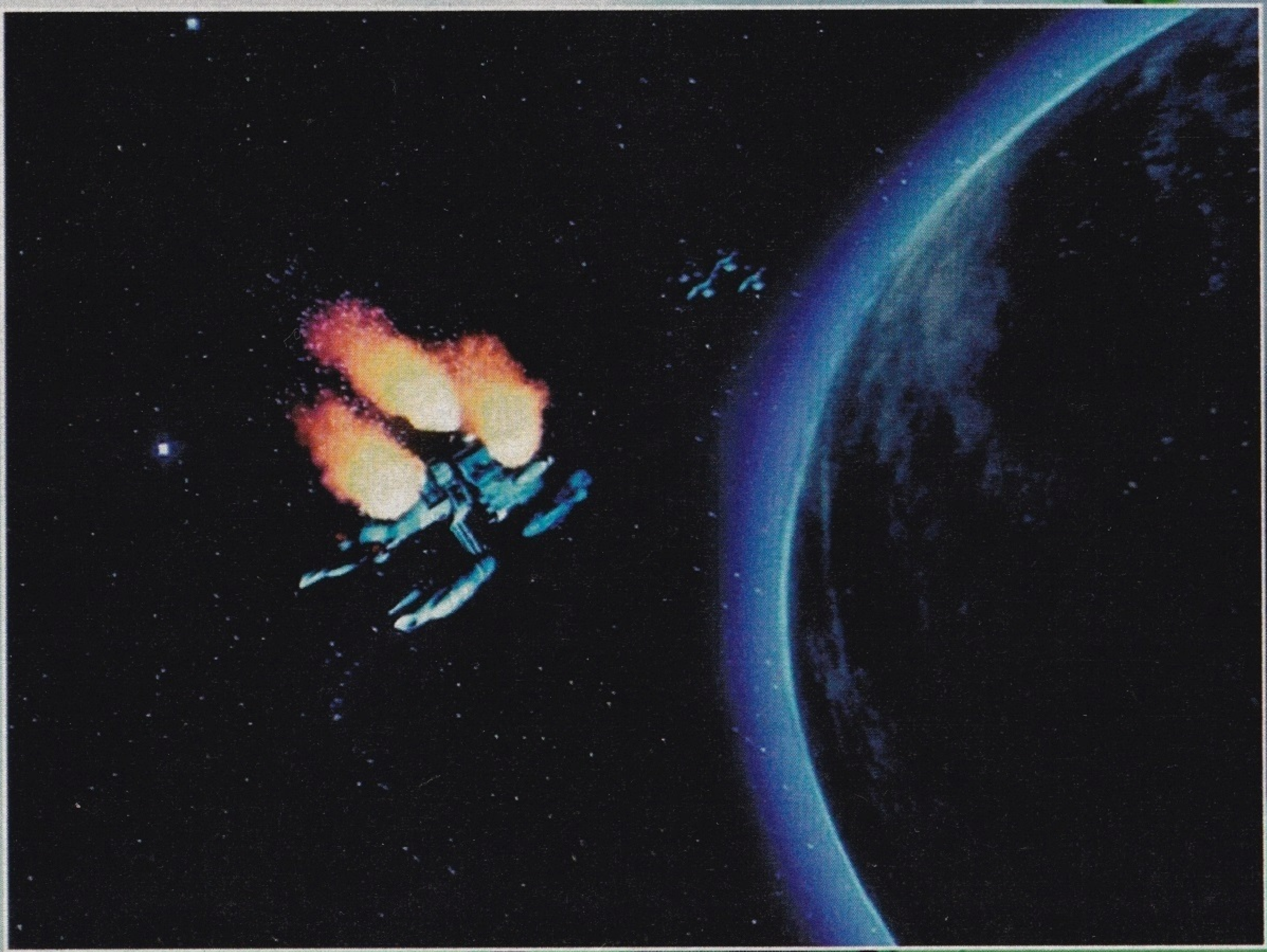


ARMIA



Podstawowym sposobem ukończenia gry jest po prostu eliminacja przeciwników. Aby ich odnaleźć i następnie szybko zlikwidować, będziesz potrzebował prawdziwej gwiezdnej floty. W grze dostępnych jest 14 typów statków, począwszy od malutkiego ścigacza a skończywszy na ogromnym lewiatanie. Na początku dostępnych jest zaledwie 6 z nich, jednak bardzo szybko wraz z postępem technologicznym stają się one przestarzałe. Dlatego też bardzo ważną sprawą jest nieustanne projektowanie nowych modeli. Komputer może zrobić to za ciebie, lecz będzie o wiele lepiej, jak sam pobawisz się w inżyniera. Na dobrą sprawę po każdym ważnym odkryciu, takim jak nowy silnik czy grubszy pancerz, powinieneś przeprojektować wszystkie statki. Jednak z uwagi na fakt, że potrafi być to bardzo czasochłonne, modyfikuj tylko te modele, które zamierzasz wkrótce produkować. Przed przeprowadzeniem dużej ofensywy musisz się do tego dobrze przygotować. Na początku skoncentruj się na wynalazkach z fizyki i kosmologii. W ten sposób masz szansę uzyskać przewagę technologiczną nad przeciwnikiem, a same statki nie umrą szybko śmiercią naturalną. Ponieważ bardzo rzadko wiadomo, z jak uzbrojonym wrogiem będziesz walczył, musisz zbudować flotyllę składającą się z różnorodnych jednostek o odmiennej wielkości i uzbrojeniu.





BUDOWA FLOTY

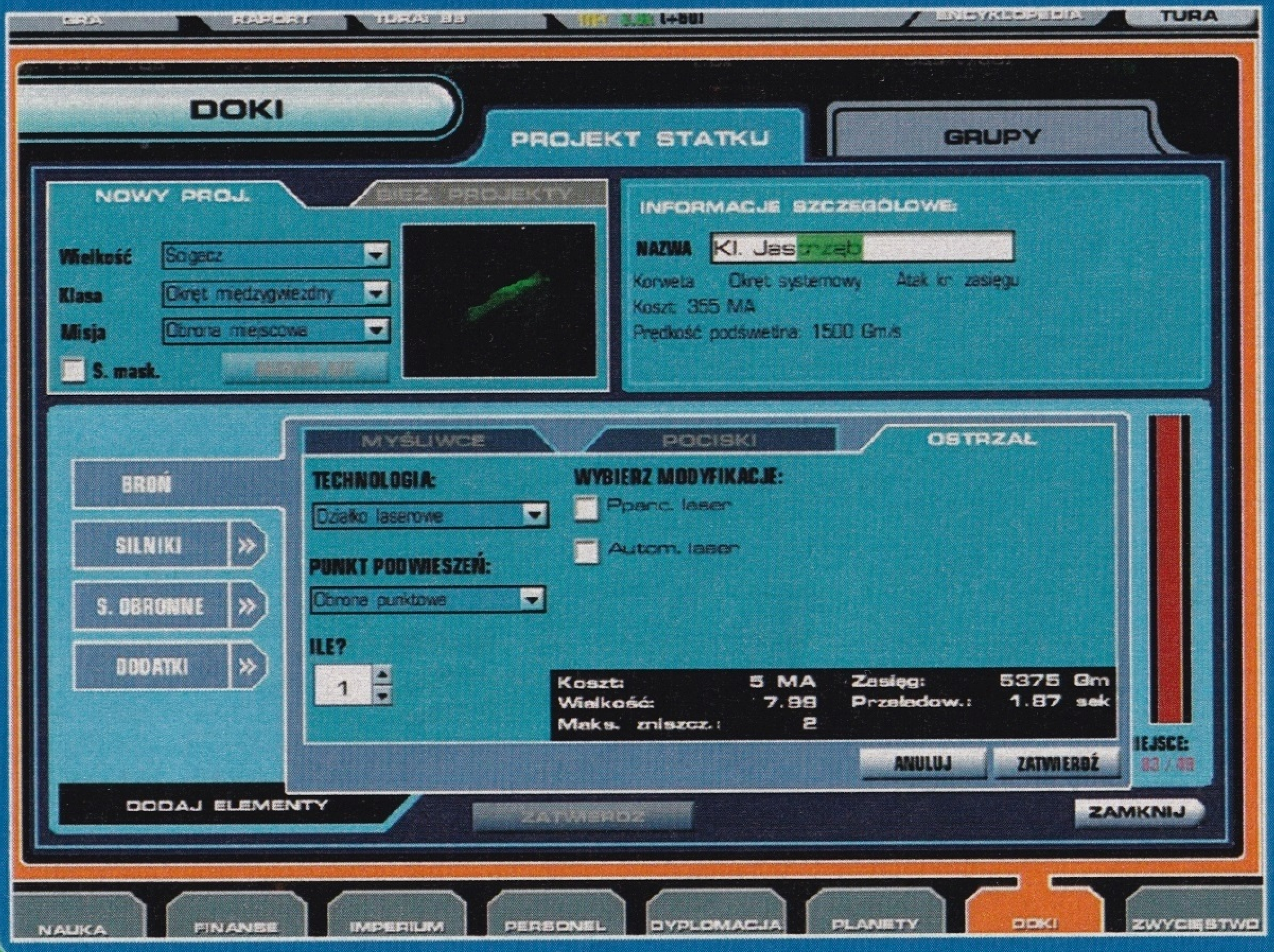
Projektowanie nowych statków odbywa się w dokach. Przed przystąpieniem do opracowywania nowych projektów musisz w miarę dokładnie przewidzieć zastosowanie nowej jednostki. Na początku ustalasz jej wielkość. Jeśli zamierzasz tym okrętem jedynie odkrywać nowe systemy gwiezdne, to wystarczy ci zwykły ścigacz. Jeśli jednak przygotowujesz się do ataku na wroga, bardziej przydatne okażą się większe jednostki. Następnie musisz wybrać klasę statku, która ma decydujący wpływ na możliwości ruchowe okrętów. Stacje orbitalne są nieruchome i przez cały czas krążą po orbicie, na której zostały zbudowane. Statki systemowe mogą poruszać się tylko pomiędzy planetami jednego systemu. Tylko statkami międzygwiezdnymi możesz podróżować po całej galaktyce i to właśnie one będą tworzyły twoją flotą ofensywną. Niestety, są one najdroższe, a w dodatku najmniej pojemne, dlatego też używaj ich tylko do ekspansji.



Jednak największym problemem jest dobre wyposażenie jednostek. Na początku musisz wybrać odpowiednie uzbrojenie, które zostało podzielone na trzy grupy. Ostrzał to po prostu różnego rodzaju działka bezpośrednio trafiające wroga. Ich zaletą jest szybkostrzelność oraz niewielki koszt, wadą krótki zasięg i niewielkie zniszczenia. Te ostatnie dwie wartości można zwiększyć poprzez odpowiednie podwieszenie tych dział. Najlepszy efekt daje umieszczenie ich na dziobie. Pociski to broń o wiele potężniejsza, zarówno pod względem dokonywanych zniszczeń jak i zasięgu. Niestety, są one bardzo ciężkie i mają ograniczoną liczbę strzałów. Z tych powodów najbardziej przydają się do obrony planetarnej, gdzie mogą otrzymywać dodatkową amunicję. Ostatnim typem broni są miniaturowe myśliwce. Chociaż zadają niewielkie obrażenia, to zasługują na uwagę ze względu na ich dużą zwrotność.

Wybór pozostałego wyposażenia nie powinien ci sprawić większych kłopotów. Zarówno na silnikach, obronie jak i dodatkach nie należy zbytnio oszczędzać i najlepiej wybierać najnowsze rozwiązania. Musisz tylko pamiętać, że każdy typ statku musi mieć silnik podświetlny, mostek, pomieszczenie załogi oraz system podtrzymywania życia. Statki międzygwiezdne należy ponadto wyposażyć w silnik nadświetlny. Na końcu pomyśl o nadaniu mu dobrej nazwy, tak abyś od razy wiedział jakim statkiem dysponujesz.

Oczywiści w grze jest też dostępna funkcja automatycznego projektowania statków. Jest to dobry pomysł w sytuacji, gdy musisz zaprojektować kilka statków. Jeśli skorzystałeś z tej funkcji, komputer dość specyficznie tworzy nazwy nowych projektów, które na pierwszy rzut oka niewiele mówią. Propozycja przyjęcia takiego systemu nazewnictwa ma wiele korzyści i wbrew pozorom ich rozszyfrowanie wcale nie jest takie trudne. Każda nazwa składa się z 8-9 liter oraz 3 cyfr.



NAZEWNICTWO

Pierwsze trzy litery oznaczają klasę statku:

Orb – stacja orbitalna
Sys – statek systemowy
Str – statek międzygwiezdny

Litery 4,5,6 oznaczają wielkość statku

Lan – ścigacz
Cut – kanonierka
Cor – korweta
Fri – fregata
Des – niszczyciel
Cru – krążownik
Bcr – krążownik pancerny
Dre – pancernik
Bat – krążownik liniowy
Tyt – tytan
Beh – behemot
Lev – lewiatan

Ostatnie 2-3 cyfry mówią o typie misji

LR – atak dalekiego zasięgu
SR – atak krótkiego zasięgu
Plt – niszczenie planet
IF – ostrzał pośredni
Car – transport myśliwców
PtD – obrona miejscowa
Rec – rekonesans
Trn – transport
Col – kolonizacja
Out – transport osady

Cyfry oznaczają po prostu numer kolejnego projektu. Jeśli nie chcesz uczyć się tych skrótów na pamięć, możesz stworzyć sobie podobny system nazewnictwa w języku polskim. Pancernik systemowy, którego misją jest transport osady może mieć np. taką nazwę: PanSysTrO.





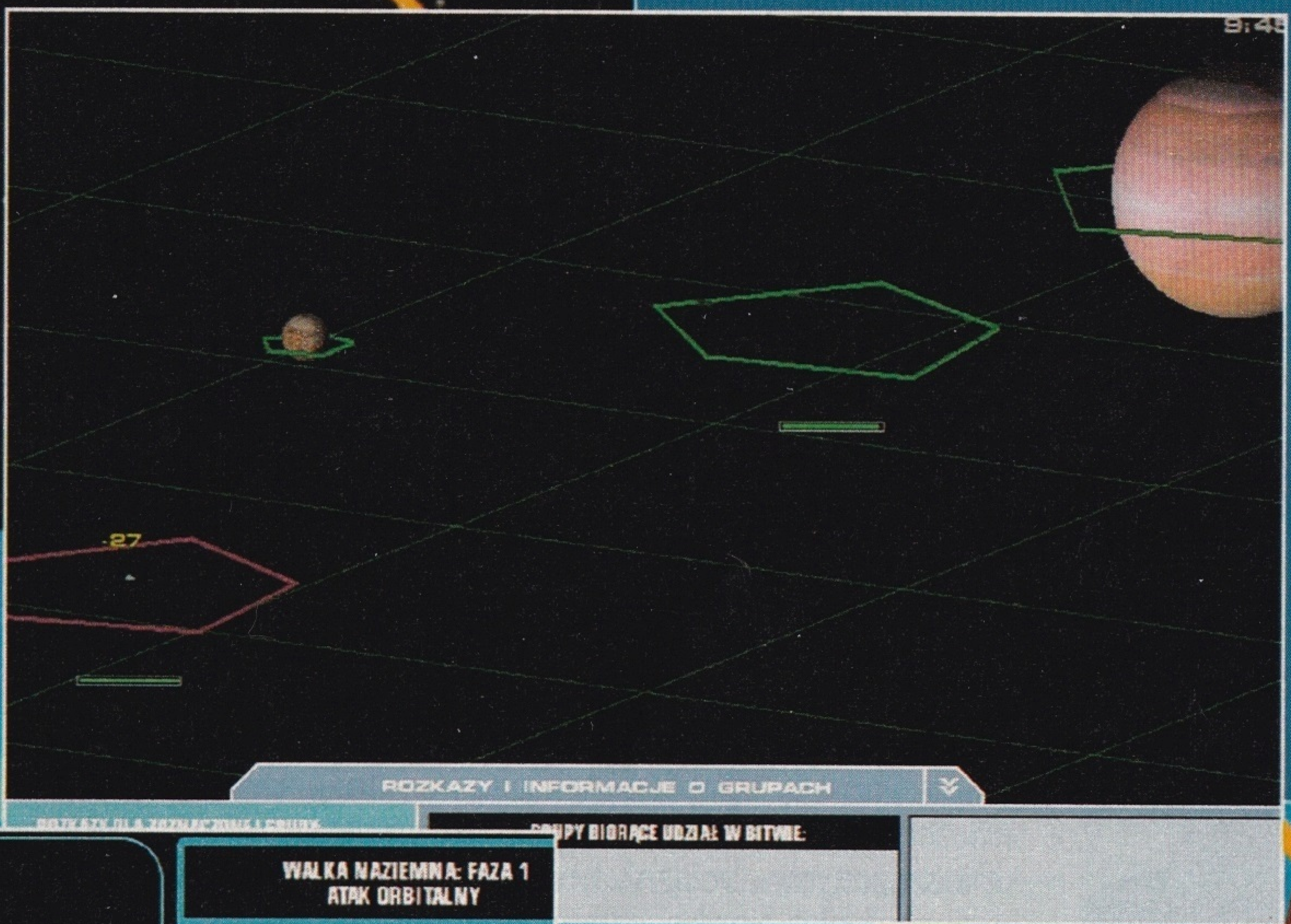


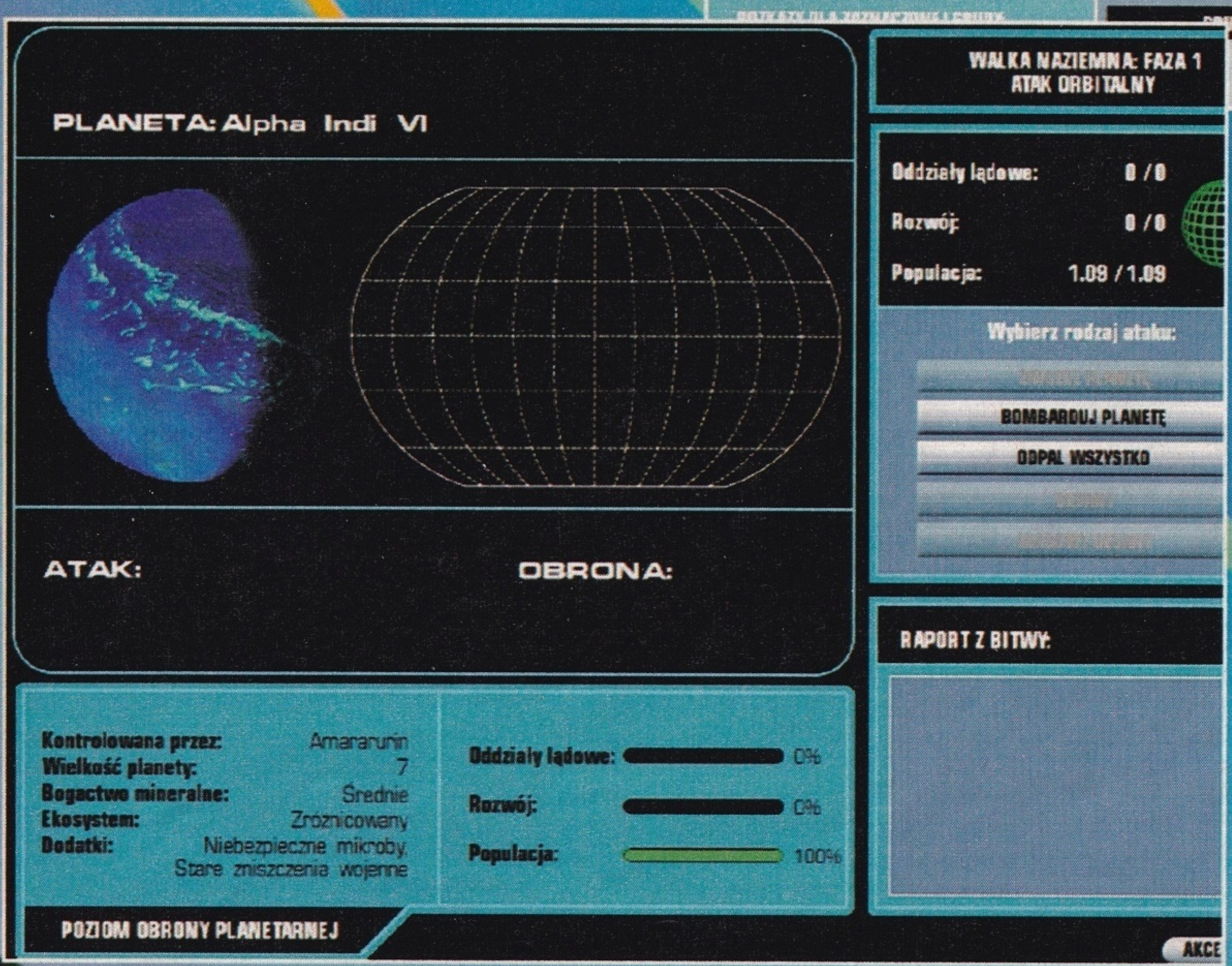
WALKA

Na końcu tego poradnika zajmiemy się gwiezdnymi wojnami. Aby posłać okręty do walki, najpierw musisz je odpowiednio zgrupować. W zależności od celu misji, ilości i typów dostępnych statków możesz tworzyć rozmaite formacje. Niestety, często komplikuje to tylko grę. Jeśli chcesz sformować eskadrę do ataku krótkiego zasięgu, musisz mieć przynajmniej dwa statki główne, czyli takie, których misja jest zgodna z misją nowo formowanej grupy. Najlepiej grupować statki dopiero wtedy, gdy chcesz przydzielić im konkretne zadania. Jeśli po pewnym czasie zmienisz zdanie i będziesz chciał je rozgrupować, staną się niedostępne na kilka kolejek. Tak więc zanim zgrupujesz lub rozgrupujesz statki, upewnij się, że jest to naprawdę niezbędne.

Kiedy już będziesz miał gotową do walki grupę statków, wyślij ją w kierunku wrogiego systemu gwiezdnego. Niestety, sama walka jest naprawdę mało widowiskowa. Malutkie stateczki strzelają do siebie na czarnym tle. Tak więc własnoręczne kierowanie bitwą nie jest zbyt pasjonujące. Przekazanie dowództwa komputerowi jest o wiele lepszym rozwiązaniem, a osoba kierująca praktycznie nie ma wpływu na wynik starcia. Ostatnią i zdecydowanie najgorszą opcją jest możliwość obserwowania bitwy prowadzonej przez komputer. Sama bitwa może trwać nawet do 10 minut, a co gorsza czasami pozostaje nierozstrzygnięta. Niestety, jedynym sposobem na szybkie wyjście z takiej sytuacji jest po prostu wyłączenie komputera.

Artur Kowalski







KONIEC

Manipulatory

Gdy klawiatura nie wystarcza...

Jeśli uważasz, że komputery służą do zabawy od niedawna, mylisz się bardzo. Do celów rozrywkowych wykorzystywano już pierwsze mikrokomputery, takie jak ZX-81 czy ich bardziej znanych następców: Atari XL/XE i Commodore C64...

Aby w pełni cieszyć się urokiem gier, będziesz potrzebował jakiegoś urządzenia sterującego poczynaniami bohatera na ekranie (czy też pilotowanym samolotem lub prowadzonym samochodem rajdowym).

Zwykła, standardowa klawiatura nie zawsze bowiem sprawdza się w programach, zwłaszcza w tych bardzo rozbudowanych. Warto ją czasem zastąpić odpowiednim manipulatorem – joystickiem, padem czy też kierownicą. Pewnie zastanawiasz się, czym kierować się przy wyborze odpowiedniego urządzenia? Na pewno istotne są: ilość przycisków i opływowe, ergonomiczne kształty, jednak równie ważną zaletą będzie siłowe sprzężenie zwrotne. Pod tą tajemniczą nazwą kryje się po prostu system Force Feedback, czyli możliwość odpowiedniej reakcji manipulatora w zależności od tego, co się dzieje na ekranie. Na przykład: podczas jazdy wirtualnym pojazdem po wertepach kierownica odpowiednio drży, zwiększając wrażenie realizmu, a przy strzelaniu do przeciwnika joystick symuluje efekt odrzutu broni palnej.

Oczywiście stworzenie prawidłowo działającego systemu Force Feedback nie jest łatwe. Aby uzyskać efekt wibracji, producenci często stosują układ dwóch silników z dodatkowymi, niesymetrycznie rozmieszczonymi obciążnikami. Nie będziemy dokładniej zagłębiali się w szczegóły techniczne – pamiętaj jednak, że system wibracji może podnieść wagę manipulatora z 0,5 do 2 kg!

Aby pomóc ci w wyborze odpowiedniego urządzenia, przeprowadziliśmy mały test manipulatorów. Przede wszystkim oceniliśmy ich ergonomię, czyli dopasowanie do dłoni gracza, a także inne rozwiązania ułatwiające grę. Zbadaliśmy też, czy wszystkie przyciski i elementy regulacyjne są równie łatwo dostępne. Na koniec zajęliśmy się praktycznym sprawdzeniem, jak dany model funkcjonuje w grze i czy łatwo jest go zainstalować.

Marcin Fischer

Czym namieszać w grze?

Wingman Extreme Digital 3D

CENA I JAKOŚĆ



Na początek urządzenie, które zachwyciło nas swoją ergonomią – z tego manipulatora korzysta się bardzo wygodnie. Poza tym jest on niezmiernie precyzyjny, a także niezawodny – dzięki temu spodoba się szerokiemu gronu graczy, którzy będą się nim cieszyć stosunkowo długo. Joystick posiada aż 7 dowolnie programowalnych przycisków, a także – to coś dla miłośników symulatorów lotu – kilka dodatkowych elementów regulacyjnych przydatnych w grach tego typu. Sterowanie samolotem ułatwi przełącznik widoków (hat switch), obrotowa manetka oraz regulator przepustnicy.

Jeśli szukasz joysticka z prawdziwego zdarzenia, a jednocześnie jesteś początkującym graczem, który nie chce wydać zbyt wiele pieniędzy, to WingMan Extreme Digital 3D został stworzony właśnie dla ciebie.

Nazwa: WingMan Extreme Digital 3D
Cena brutto: 149,00 zł
Ilość przycisków: 7; dodatkowo: przepustnica, hat switch, twist handle (manetka)
Sterowniki: Windows 98/Me/2000/XP, Mac OS
Porty: USB / port gier

Mediatech Windstorm Pro MT161



Ten joystick powstał chyba wyłącznie z myślą o symulatorach lotu – dla jednych może to być zaletą, jednak dla większości graczy to dosyć poważna wada. Urządzenie posiada dodatkowe kontrolery steru poziomego oraz oczywiście regulator przepustnicy, a także 5 programowalnych przycisków. Dzięki temu doznasz takich samych wrażeń jak pilot prawdziwego samolotu! Dodatkowe przeżycia gwarantuje wbudowany Force Feedback – dzięki niemu na własnych dłoniach poczujesz, jak zachowuje się samolot podczas akcji bojowej. Podobnie jak w wypadku modelu WingMan Extreme Digital 3D, i tu nie mieliśmy zastrzeżeń co do jakości. Urządzenie wyróżniało się dodatkowo wytrzymałą obudową oraz bardzo mocnymi przyssawkami.

Nazwa: Mediatech Windstorm Pro MT161
Cena brutto: 99 zł
Ilość przycisków: 5; dodatkowo: obrotowa, analogowa przepustnica, obrotowy kontroler z funkcją steru
Sterowniki: Windows 9x
Port: USB

Kierownica Wingman MOMO Force



Tutaj mamy coś dla miłośników czterech kółek. Kierownica Logitech MOMO Force to chyba najlepsze urządzenie sterujące, jakie może wpaść w ręce automaniaków. Niestety, można jej użyć tylko do jednego typu gier – ale czy to jest wadą? Na pewno nie. Koło kierownicy pokryte zostało prawdziwą skórą, a dźwignię zmiany biegów wykonano z nierdzewnej stali. Do kompletu dołączono dużą, dobrze obciążoną podstawę, w której zamontowano pedały (z antypoślizgowymi wstawkami). Jak widać, jest to bardzo porządnie wykonana konstrukcja, daleka od plastikowych imitacji kierownic. MOMO Force wyposażono oczywiście w technologię Force Feedback, co znacznie zwiększa realizm jazdy.

Nazwa: Logitech WingMan MOMO Force
Cena brutto: 895 zł
Ilość przycisków: 4; dodatkowo: pedały, dodatkowe 2 dźwignie zmiany biegów pod kierownicą, Force Feedback
Sterowniki: Windows 98, Me, 2000
Port: USB

KONKURS SMS

Jeśli chcesz wygrać jeden z 3 padów Logitech WingMan Action Pad, weź udział w naszym konkursie. Odpowiedz na pytanie: Czy do komputera ZX Spectrum można było podłączyć joystick?
Rozwiązanie wpisz w treść SMS'a (CL.WM.TAK albo CL.WM.NIE) i wyślij pod numer 7164. Na odpowiedzi czekamy do końca marca.

Koszt wysłania SMS'a wynosi 1.22 zł z VAT. Usługa dostępna w sieciach Plus GSM, Era, Idea. Dane uczestników nie będą wykorzystywane w celach marketingowych i posłużą wyłącznie do wysyłki nagród.



Granie bez kabelków...

Wingman Cordless Gamepad

DOBRY WYBÓR

Oczywiście, nawet idealne joysticki nie sprawdzają się we wszystkich grach, a plączący się kabel może skutecznie zepsuć przyjemność zabawy. Na szczęście firma Logitech przewidziała i taką sytuację, wypuszczając na rynek wygodny, bezprzewodowy gamepad. Nareszcie możesz siąść na wygodnej sofie i wczytać ulubioną grę. Wyposażone w kierunkowy pad, dwa analogowe minijoysticki i aż 10 programowalnych przycisków urządzenie pozwoli ci perfekcyjnie kontrolować sytuację na ekranie. Dodatkowo WingMan posiada system Vibration Feedback, dzięki czemu zwiększa się realizm zabawy. I jeszcze jedna dobra wiadomość dla użytkowników innych bezprzewodowych urządzeń Logitecha – poszczególne kontrolery nie zakłócają się wzajemnie, nie wpływają też niekorzystnie na telefony bezprzewodowe, radia, itp.



Nazwa: WingMan Cordless Gamepad
Cena brutto: 299,00 zł
Ilość przycisków: 10; dodatkowo: dualpad, dwa minijoysticki, przepustnica, Vibration Feedback, technologia radiowa
Sterowniki: Windows 98/Me/2000/XP, Mac OS
Port: USB

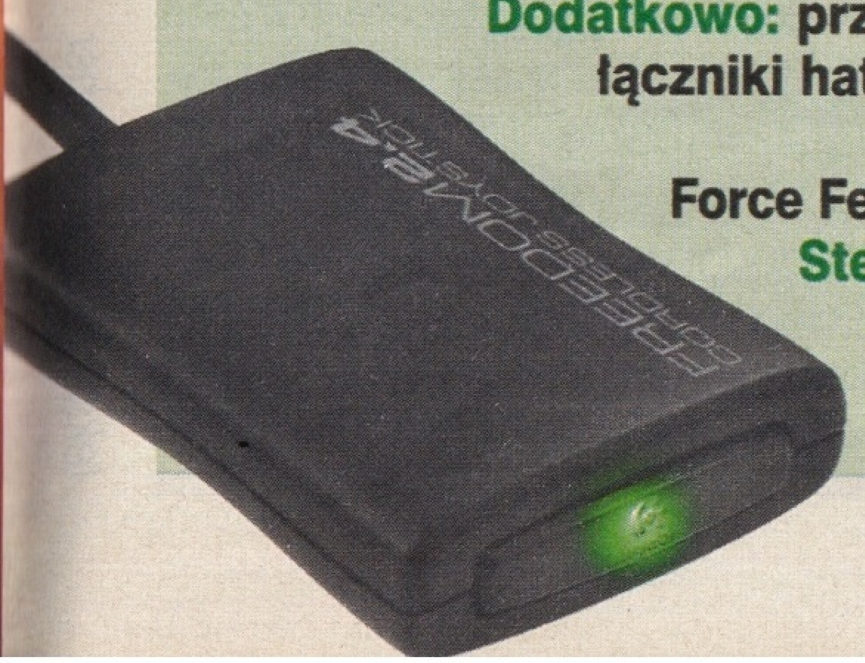
Cordless Freedom 2.4

MEGA GADŻET

Ten joystick dopiero ci pokaże, co znaczy prawdziwy, sprawnie działający system Force Feedback! Dzięki niemu poczujesz, jak się zachowuje samochód wpadający na drzewo! Freedom posiada wiele interesujących cech – my zwróciliśmy uwagę na 9 programowalnych przycisków, przełącznik widoków, obrotową manetkę czy też dodatkową rolkę. Ta ostatnia szczególnie się przyda, gdyż przy jej pomocy będziesz np. kontrolował broń... Mówiąc krótko – ten joystick ma absolutnie wszystko, o czym możesz zamarzyć.



Nazwa: Cordless Freedom 2.4
Cena brutto: 399 zł
Ilość przycisków: 9 + rolka do szybkiego strzelania
Dodatkowo: przepustnica, 2 przełączniki hat switch, obrotowa manetka, system Force Feedback, gry na CD
Sterowniki: Windows 98/Me/2000/XP
Port: USB
Gwarancja: 2 lata



Dane na wynos

Jak przenieść kilkadziesiąt GB?

Czyste płyty CD są tanie i popularne, jednak ich pojemność w wielu wypadkach bywa niewystarczająca. Na szczęście istnieją inne sposoby przenoszenia dużych ilości danych

Użytkownicy notebooków zdążyli się już przyzwyczaić do przenośnych, zewnętrznych napędów CD, nagrywarek, stacji dyskietek czy napedów ZIP. Posiadacze zwykłych pecetów wszystkie te komponenty ładowali do obudowy i tyle... Problem pojawiał się wtedy, gdy zachodziła konieczność przeniesienia na inny komputer sporej ilości danych. Wymontowywanie dysku było mało przyjemne i bezpieczne, a popularne kieszenie do wymiany napędów też nie rozwiązały problemu. Po pierwsze, druga osoba musiała też posiadać kieszeń, po drugie – musiało to być urządzenie tego samego typu, co zainstalowane w pierwszym komputerze.

Mały dysk, duży zysk

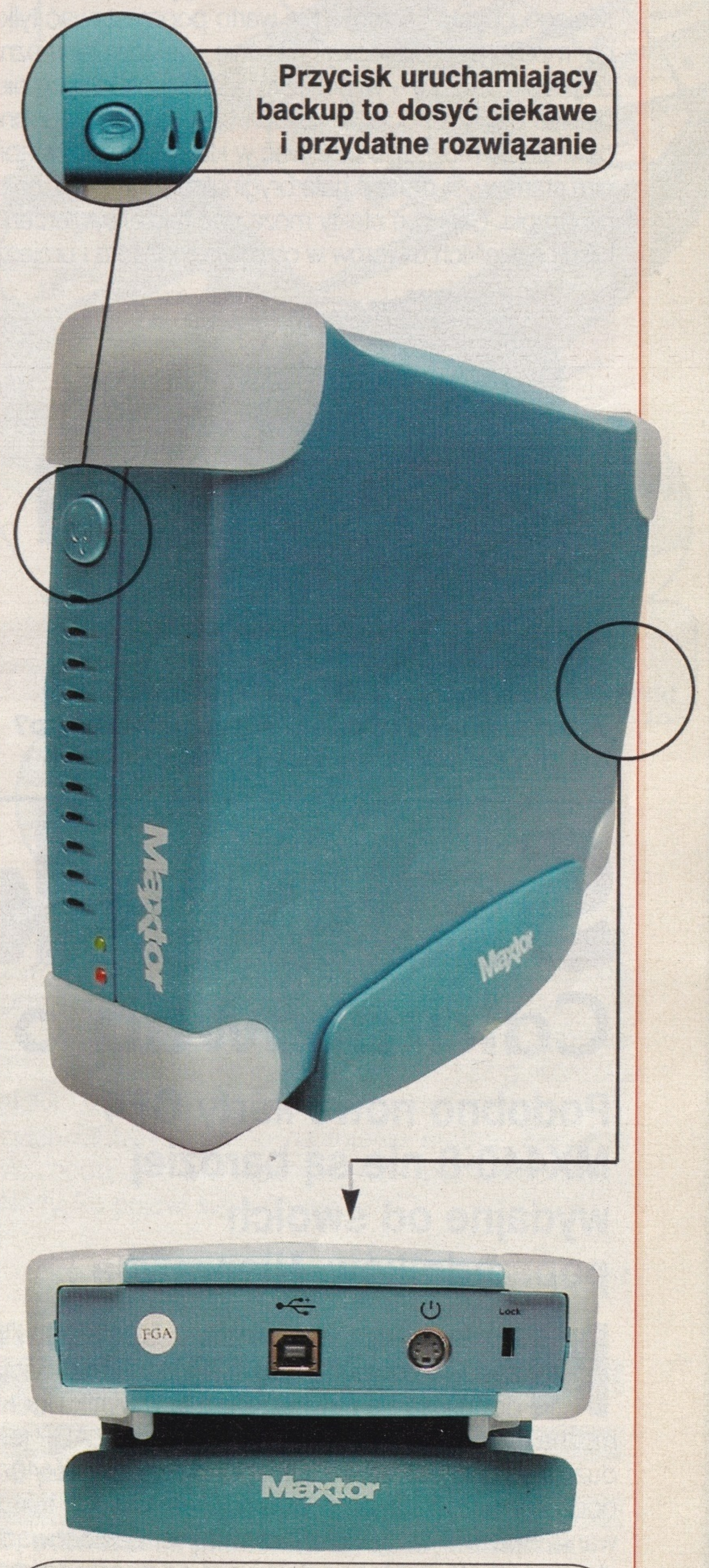
Jeśli miewasz problem z przeniesieniem dużej ilości plików, które nie mieszczą się na CD i nie chcesz przekładać dysku twardego, powinieneś zapoznać się z nowym produktem firmy Maxtor – zewnętrznym dyskiem twardym. To, co wyróżnia to urządzenie, to zastosowany interfejs USB – dzięki niemu twardziela da się podłączyć do każdego PC czy Macintosha. Napęd nie wymaga żadnych sterowników i jest od razu widziany przez system. Jeśli pokusisz się o zainstalowanie dołączonego oprogramowania, zyskasz dodatkowo możliwość wykonywania backupu (kopii zapasowej) zgromadzonych danych. Co ciekawe, program obsługuje nie tylko zewnętrzny dysk, ale pozwala też zarchiwizować pliki na płycie CD czy też na streamerach. Procedurę zabezpieczania danych inicjujesz, przyciskając guziczek umieszczony na frontowej ściance napędu.

Dysk korzysta z łącza USB 2.0, jednak bez problemu współpracuje też ze starszą odmianą uniwersalnej magistrali szeregowej (1.1) – wtedy musisz się oczywiście liczyć ze sporym zmniejszeniem szybkości transferu danych. Nie powinno to być jednak zbyt wielkim problemem – wszystkie nowe płyty główne oferują już łącza zgodne z nowym standardem.

Podczas przeprowadzonych testów dysk sprawował się bardzo dobrze. Szczególnie miło zaskoczyła nas cicha praca urządzenia i komfort użytkowania. Nie mieliśmy także większych zastrzeżeń co do szybkości transferu danych (choć dysk nie jest demonem prędkości). Niestety, wygoda i nowoczesność kosztuje. Za 80 GB Maxtora trzeba zapłacić około 1000 złotych + VAT. Nie jest to mała suma, zwłaszcza dla zwykłych, „domowych" użytkowników. Jednak to nie dla nich przeznaczono ten napęd – Maxtorem powinni się zainteresować przede wszystkim graficy komputerowi, osoby zajmujące się komputerowym montażem filmów wideo czy informatycy.

„Dżej Dżi"

Pożyteczne maleństwo...



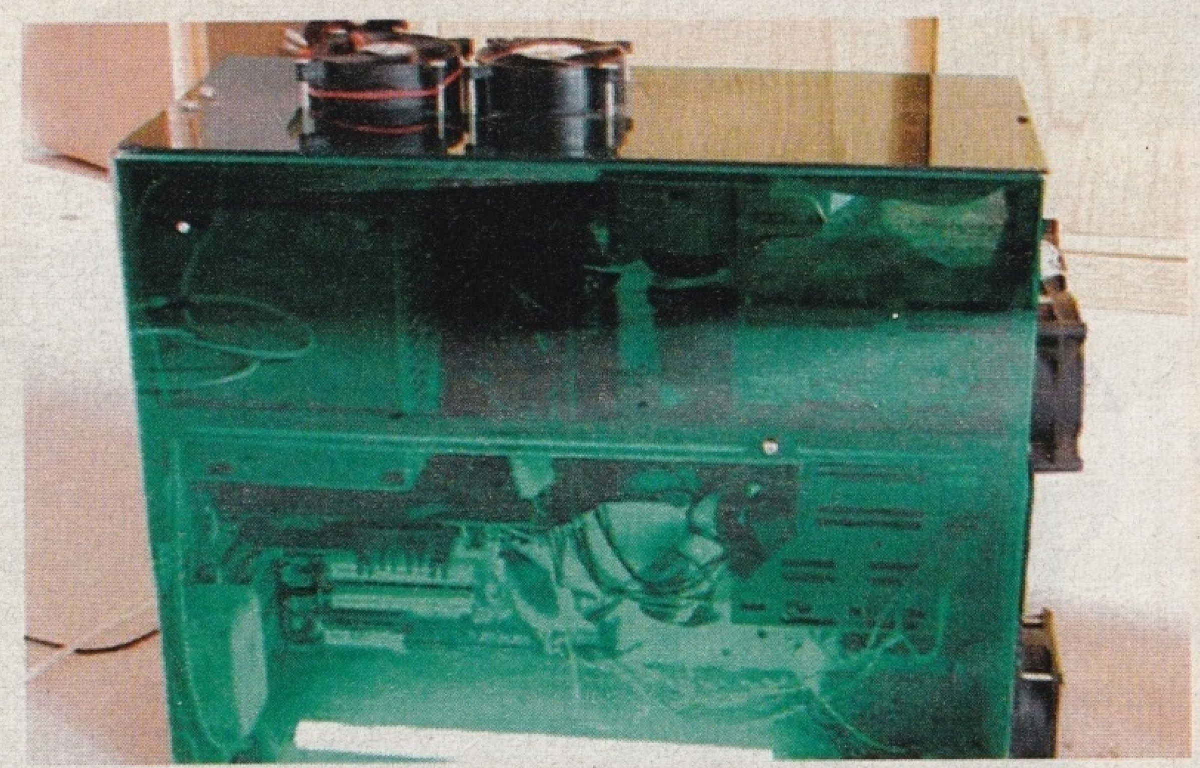
Napęd: 3.5" z interfejsem Ultra ATA 133
Pojemność: 80 GB
Cache: 2 MB
Zewnętrzny interfejs: USB 2.0/1.1
Czas dostępu: <12 ms.
Maksymalny transfer: 34 MB/sek
Wymiary: 41 x 152 x 219 mm
Waga: 1,22 kg
Zasilacz: uniwersalny 110/220 volt

Tuningujemy PC

Jak zmienić wygląd komputera

Nadeszła pora na podsumowanie cyklu o modernizacji PC. Nasze spotkania nie wyczerpały tematu, ale może podsunęły ci kilka pomysłów...

W gąszczu otaczającej nas ze wszystkich stron tandety i kiczu każdy próbuje się jakoś wyróżnić. A co powiesz na oryginalną obudowę twojego peceta? A może nie warto poprzestawać tylko na modyfikacji obudowy? Równie efektownie można przerobić myszkę – wyposażyć ją np. w efektowne niebieskie diody reagujące na ruch czy klikanie. Podobne oświetlenie można zastosować w klawiaturze i zastąpić nim stare, wysłużone i mało oryginalne żółte bądź zielone lampki. Ciekawe efekty może dać także wywiercenie kilku niewielkich otworów w obuowie monitora i umieszczenie w nich niebieskiego neonu oraz elementów z pleksi. To jednak zdanie dla bardzo doświadczonych majsterkowiczów.



Może w środku dzieje się coś ciekawego? Nie ma jak przeźroczysta obudowa...

Ile to kosztuje?

Możliwości jest oczywiście znacznie więcej. Inwencja ludzka nie zna granic. Interesującym rozwiązaniem jest wycięcie otworu o ciekawym kształcie z drugiej strony obudowy i zastosowanie siatki tuningowej zamiast pleksi. Efekt gwarantowany!

Powyższe przykłady wskazują, że tuning wcale nie musi być drogi czy trudny. Wystarczą dobre chęci i trochę wolnego czasu. Skoro wspomniałem o cenach, warto konkretnie wyjaśnić, ile te zmiany będą cię kosztować. Najbardziej efektowne okienko to koszt rzędu 60 zł. Neon podświetlający wnętrze komputera kosztuje już dwa a nawet trzy razy tyle (jeśli będzie to np. zimna katoda migająca w rytm muzyki). Podczas modyfikacji często zmieniasz kable. Jeden kabel IDE to wydatek 35 - 60 zł. Osłony na wentylatory, w zależności od tego, czy będą druciane, czy wycinane laserowo, kosztują odpowiednio od 5 do 70 zł. Cena niebieskiej diody wynosi zaś tylko 7 zł.

Ponadto do obudowy możesz dołączyć kilka dodatkowych „urządzeń" – jednym z nich jest Rheobus Easy Fan Controller. Pod tą sympatyczną nazwą kryje się kontroler napięcia wiatraczków, dzięki któremu będziesz mógł dokonywać dowolnych zmian w szybkości pracy coolerków. Do ozdobienia klawiatury możesz zastosować El Strips, czyli świecący pasek samoprzylepny. Można wykorzystać świecące wiatraczki, które będą wtłaczać powietrze do wnętrza obudowy. Więcej światła? Proszę bardzo – Lazer Leads – trzy laserowe diody LED i po kłopocie!



Na koniec coś extra – Sound Activated CCFL Kit oraz Cold Cathode Fluorosence Lighting Kit. Są to odpowiednio katoda (zimne źródło światła, nie podgrzewające dodatkowo wnętrza obudowy) wraz z dźwiękowym modułem sterowania i „zwykła" katoda...

Najważniejsze to mieć dobry pomysł, a także odrobinę zmysłu estetycznego. Wiele gotowych pomysłów znajdziesz na stronach internetowych o tematyce komputerowego tuningu.

UWAGA KONKURS:
Jeśli chciałbyś wygrać odjazdową, wyposażoną w neony, migające diody i wiatraczki obudowę do PC, weź udział w naszym konkursie! Szczegółowe informacje znajdziesz na stronie 68, tam gdzie nasz dział nowinek technicznych!

Materiały do tuningu zapewniła firma 4MAX. Katowice, ul. Zagrody 22, tel.: 0 # 32 202-53-01

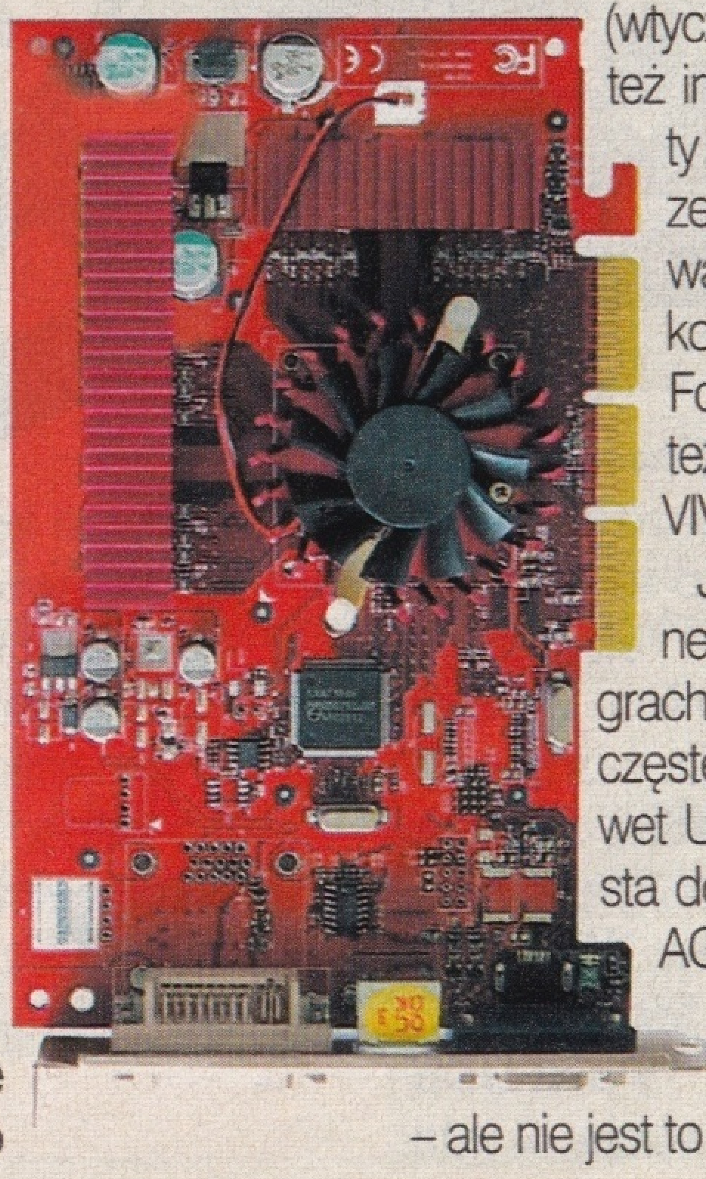
Sztuczki nVidii

Cała prawda o GeForce 4 MX

Podobno nowe karty GF4 MX440-8 nie są bardziej wydajne od swoich poprzedników. Nieprawda...

Nieprawdą jest też to, że poprawa szybkości to zasługa nowego łącza AGP 8X. Firma nVidia dopuściła się pewnej sztuczki, w wyniku której można by uznać, że nowa architektura szyny AGP jest dużo wydajniejsza od 4X. Otóż w nowej serii MX440-8 dodatkowo została podniesiona częstotliwość taktowania układów karty do 275/510 MHz. Zastosowane złącze AGP 8X jest też wydajniejsze od poprzednika... ale nie jest to aż tak ważne. AGP w wersji 3.0 oferuje dwukrotnie większą przepustowość na drodze pamięć RAM – pamięć lokalna karty graficznej (wersja 4x miała transfery ok. 1 GB/s, a 8X – na poziomie 2.1 GB/s). Kiedy to się może przydać? Wtedy, gdy do pamięci karty przesyłane są przede wszystkim duże tekstury, potrzebne do wykreowania przestrzeni 3D, czyli... najczęściej w grach lub skomplikowanych aplikacjach. Im gra wykorzystuje więcej tekstur i im są one większe, tym bardziej przydatny jest dodatkowy „pas" dla danych wysyłanych przez AGP.

Najnowsze procesory graficzne, tj. ATi R300 czy nVidia NV25 posiadają od ośmiu do czterech potoków renderingu. Im większa liczba potoków, tym lepsze możliwości tworzenia świata 3D (grafika staje się bardziej realistyczna). Po co więc nVidia wyposaża w szybszą szynę AGP procesor MX440, który posiada tylko dwa potoki renderingu? Jest to bezsensowne! Układowi, którego słabą stroną jest wieloteksturowanie i rendering przy użyciu dużych tekstur, oferuje się większą przepustowość AGP tak, by do jego pamięci dane mogły napływać jeszcze szybciej i w jeszcze większej ilości. nVidia próbuje zrobić nas w przysłowiowego konia.



Nowe GeForce4 MX 440-8X zbudowane są na tym samym procesorze NV17, który wykorzystano w kartach MX420, MX440 i MX460. Różnią się większą częstotliwością taktowania rdzenia układu i pamięci. W nowej serii 8x zastosowano te same kostki RAM, w które wyposażano wycofane z produkcji MX460! Zwiększając taktowanie, uzyskano wyższą o 1.5 GB/s przepustowość. Jak to działa sprawdziliśmy, testując kartę Gainward PowerPack! Pro/600-8x XP Golden Sample. Ma ona 64 MB pamięci (o czasie dostępu 3,3 ns), wyjście DVI oraz wejście i wyjście wideo. Jak wszystkie wyroby tego producenta, karta ma czerwony kolor laminatu i radiatorów. Na śledziu są trzy gniazda: D-Sub, DVI i VIVO (9-bolcowy mini-DIN). Enkoder wideo, odpowiedzialny za wyjście TV, jest wbudowany jest w sam układ NV18, podobnie jak w NV17. W pudełku wraz z kartą jest też przejściówka ze standardu DVI na D-Sub oraz kabelek VIVO, z jednej strony zakończony wtyczką mini-DIN, z drugiej – wejściami i wyjściami wideo composite (wtyczka cinch) oraz S-Video (mini-DIN). W jest też instrukcja oraz trzy CD. Układ graficzny karty pracuje z częstotliwością 275 MHz (zgodnie ze specyfikacją nVidii), jednak pamięć taktowana jest zegarem 512 MHz. Dzięki temu trikowi karta wyprzedza swoimi osiągami GeForce3 Ti 200, a do tego daje dobry obraz. Ma też cyfrowe wyjście monitora DVI oraz moduł VIVO (wyjście/wejście TV).

Jak stwierdziliśmy, samo AGP 8x nie da żadnego wzrostu wydajności w dostępnych teraz grach. Może w przyszłości, gdy zajdzie potrzeba częstego przeładowywania tekstur... Ale dziś nawet UNREAL TOURNAMENT 2003 nie wykorzysta dodatkowej przepustowości nowej magistrali AGP. Na osiągi wpływa za to wyższe taktowanie pamięci. Przesiadając się z MX 440 na MX 440-8x, zauważysz wzrost wydajności – ale nie jest to warte swojej ceny.

teksty: Marcin Fischer

Nokia N•GAGE

Pierwsza komórkowa konsola

Odtwarzacz MP3 w komórce? Nuda... Kilka prostych gier? To też już było... Mimo to najnowsza Nokia ma szansę stać się prawdziwym przebojem nadchodzących świąt Bożego Narodzenia!

Do tej pory rozgrywki pomiędzy kilkoma osobami były możliwe jedynie na zwykłych komputerach połączonych w sieć. Niebawem jednak młodzi gracze będą mogli współzawodniczyć, korzystając z przenośnych konsol. 5 lutego w Londynie odbyła się premiera nowego urządzenia będącego skrzyżowaniem konsoli do gier, telefonu komórkowego i odbiornika radiowego. Ten nowy produkt został opracowany przez koncern Nokia i nazywa się N-Gage. I choć urządzenie może spełniać wiele funkcji, to zapewne właśnie temat gier wyda ci sie w tym przypadku najbardziej atrakcyjny.

Tytuły na nową konsolę będą tworzone we współpracy z Activision, Eidos, Sage, Taito i THQ. Cechą, która odróżni nowe aplikacje od opracowywanych dla innych producentów konsol, będzie możliwość prowadzenia rozgrywek z wykorzystaniem bezprzewodowego portu Bluetooth (na odległości do 10 metrów) oraz sieci telefonii komórkowej. Gry na N-Gage otrzymasz na kartach pamięci MMC o różnej pojemności. Dzięki temu programiści będą mogli skupić się na dopracowaniu szczegółów graficznych i dźwiękowych.

Wśród pierwszych tytułów na N-Gage znajdą się PUZZLE BOBBLE, gra zręcznościowa przeznaczona dla kilku osób, oraz TAITO MEMORIES, czyli cztery najpopularniejsze gry Taito połączone w jednym pakiecie. Na londyńskiej konferencji prasowej można było też pobiegać Sonikiem lub skradać się i walczyć Larą. Zgodnie z zawartą umową pomiędzy Nokia i THQ, w momencie rynkowej premiery konsoli udostępnione zostaną m.in. takie tytuły jak WIRELESS – MOTO GP i RED FACTION.

Nokia N-Gage została wyposażona w duży, kolorowy ekran o rozdzielczości 176 x 208 punktów, wyświetlający obraz w 4096 kolorach. Do sterowania postaciami z gier służyć będzie ośmiokierunkowy krzyżak. Producent zapewnia, że zastosowany akumulator pozwoli po naładowaniu na 3 do 6 godzin grania. Czas zabawy zależy od rodzaju gry – a dokładnie od tego, w jakim stopniu obciąża ona zasoby sprzętowe konsoli.

W wolnych chwilach N-Gage może służyć jako odtwarzacz plików MP3 i AAC (Advanced Audio Coding). Liczba utworów muzycznych przechowywanych w pamięci jest zależna od stopnia kompresji i wielkości pamięci. Wraz z konsolą będzie dostarczana aplikacja Nokia Audio Manager, pozwalająca użytkownikowi obrabiać i przesyłać pliki dźwiękowe.

W Nokia N-Gage imponują nie tylko opcje związane z rozrywką. Wrażenie robią też możliwości komunikacyjne nowej konsoli. Została ona wyposażona w wielozadaniowy system operacyjny Symbian OS. Użytkownik porusza się po graficznym menu, wybierając odpowiednie ikony. Jedną z cech urządzenia jest możliwość dostosowania go do własnych potrzeb. Można zatem dograć nowe melodie dzwonka i grafikę zdobiącą pulpit ekranu. N-Gage obsługuje również multimedialne wiadomości MMS. I tutaj mała ciekawostka – podczas gry można wykonać zrzut ekranu w dowolnym momencie i wysłać go do innej osoby w postaci wiadomości MMS. Gdyby jednak użytkownikowi zabrakło funkcji, które przewidział i udostępnił producent, może stworzyć własną aplikację w języku Java i używać ją na konsoli. Obecnie setki takich programów krąży w Internecie. Wśród ogromnych możliwości nowego produktu nie sposób nie zauważyć klienta poczty elektronicznej. Dzięki tej aplikacji będziesz mógł w każdej chwili odebrać lub wysłać list zawierający załączniki. N-Gage została wyposażona przez Nokię także w przeglądarkę plików XHTML.

Na uwagę zasługują niewielkie wymiary urządzenia 133,7 x 69,7 x 20,2 mm i jego waga – 137 g. Konsola Nokii działa również jako telefon komórkowy w sieciach GSM – zarówno na terenie Europy, Bliskiego Wschodu, jak i USA (pasma 900, 1800 i 1900 MHz). Na rynku pojawi się w grudniu 2003.

Kuba Kram, zdjęcia: Nokia

Co do czego?





MONKEY BALL to prosta zręcznościówka. Jednak potrzeba trochę czasu...



...by opanować sterowanie nowym krzyżakiem i zmusić postać, by robiła to, co chcesz

Podstawowe parametry techniczne:

Zakresy pracy: GSM 900, 1800 i 1900 MHz
System operacyjny: platforma Series 60, Symbian OS
Wymiary & waga: 133,7 x 69,7 x 20,2 mm; 137 g
Wyświetlacz: 4096 kolorów, rozdzielczość 176 x 208 punktów
Wiadomości: SMS, MMS, poczta elektroniczna
Rozrywka: gry zapisane w modułach pamięci MMC, odtwarzacz plików MP3 i AAC, odbiornik FM, gry multiplayer wykorzystujące Bluetooth i GPRS
Aplikacje dostępne w urządzeniu: synchronizacja kalendarza z komputerem PC, klient poczty e-mail, przeglądarka XHTML, narzędzia do zarządzania informacjami osobistymi, instalowanie nowych aplikacji tworzonych w języku Java
Przesyłanie danych: Bluetooth, GPRS, możliwość instalowania nowych aplikacji i muzyki za pomocą portu USB
Wydajność akumulatora: gry – 3 do 6 godzin, rozmowa – 2 do 4 godzin, czas czuwania – 150 do 200 godzin, odtwarzanie muzyki – do 8 godzin, słuchanie radia – do 20 godzin.
Zestaw dostarczany z konsolą zawiera m.in. aplikację Nokia Audio Manager, kabel USB, akumulator, zestaw HF (słuchawki stereo wraz z mikrofonem), ładowarkę sieciową

Ukryte niespodzianki

O tym, co może zdziałać znudzony programista...

Wyścigi samochodowe w arkuszu kalkulacyjnym, ukryte zaklęcia w MS Office... Znane wszystkim programy zawierają wiele mniej lub bardziej zwariowanych „dodatków"...

Jak się okazuje, programiści to wielce dowcipne osoby. W wolnych chwilach, kiedy nie muszą zajmować się wymyślaniem skomplikowanych kodów, główkują nad ukrywaniem w aplikacjach różnego rodzaju niespodzianek. W fachowym żargonie takie nieudokumentowane funkcje programów nazywają się Easter Eggs (dosłownie – wielkanocne jaja). Skąd taka nazwa pochodzi, dokładnie nie wiadomo. Wiadomo natomiast, że występują one w bardzo wielu aplikacjach i zazwyczaj przybierają postać listy osób, które pracowały nad programem, prościutkich gier lub żartów przygotowany przez programistów.

Aktywacji „wielkanocnego jajeczka" dokonuje się za pomocą specjalnej sekwencji klawiszy, czasami wspomaganej odpowiednimi kliknięciami myszki. Większość wywoływanych w ten sposób opcji nie wpływa w żaden sposób na funkcjonowanie programów, jednak zabawa w poszukiwanie i uruchamianie ich może dostarczyć wiele radości.

Opisane w niniejszym artykule sztuczki działają tylko w konkretnych wersjach programów. Wraz z powstawaniem kolejnych wersji mogą zmieniać się sekwencje klawiszy wywołujące odpowiedni efekt. Zmianom ulegają również rezultaty otrzymywane za pomocą niektórych kombinacji. Zachęcamy do samodzielnych poszukiwań i odkrywania kolejnych Easter Eggs w różnych programach. Niezbędne wskazówki znajdziesz w Internecie pod adresami podanymi w ramce.

3, 2, sin a... Start!

Rajdowy Excel

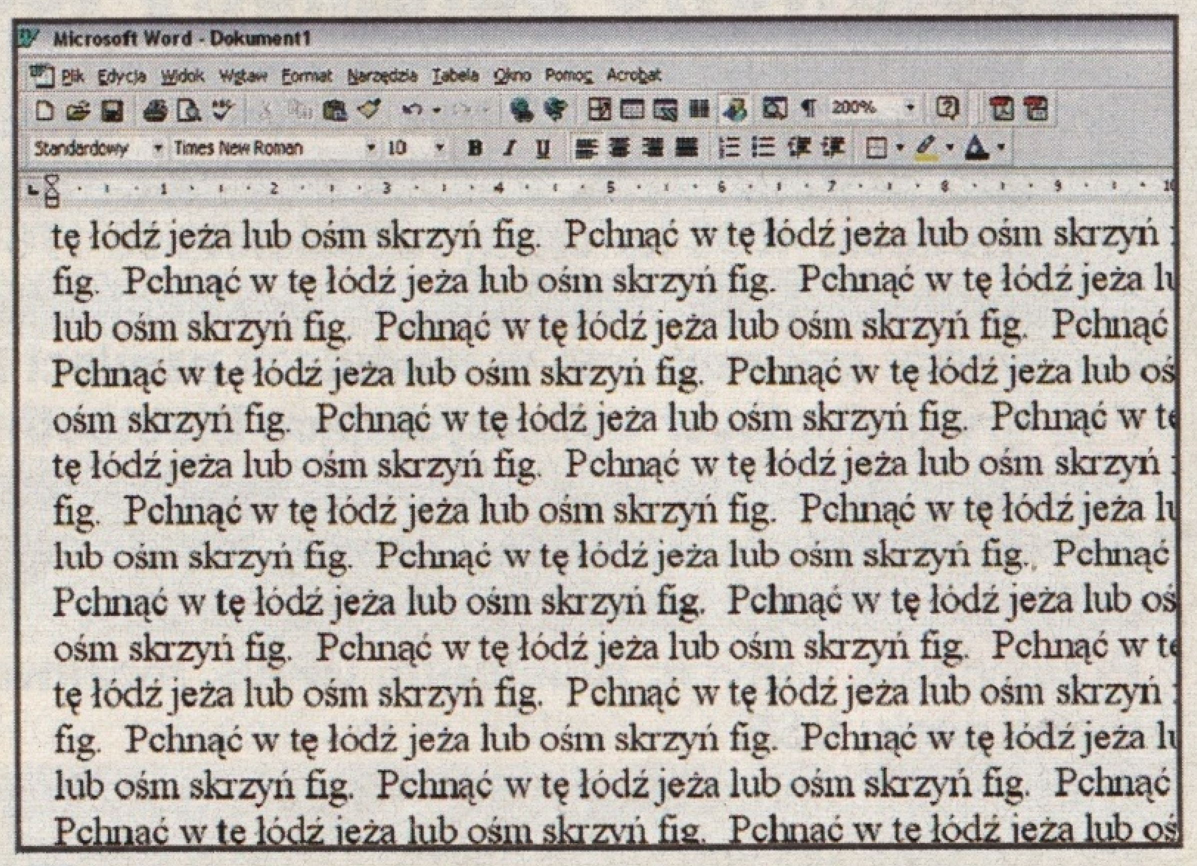
Zdawałoby się, że Excel (testowane na wersji Excel 2000) to niezwykle nudny arkusz kalkulacyjny. Tymczasem okazuje się, że za pomocą tego programu również można się nieźle zabawić. Na przykład w wyścigi samochodowe. Nie jest to może WRC, ale zawsze lepsze to niż nic. Procedura uruchamiania gry jest dość skomplikowana, ale postaramy się opisać ją w miarę dokładnie.

Jeśli chcesz sobie pograć, uruchom czysty arkusz i z menu „Plik" wybierz opcję „Zapisz jako stronę sieci Web". Następnie naciśnij klawisz „Opublikuj" i w nowym oknie zaznacz opcję „Dodaj interakcję". Nazwę i położenie pliku możesz ustawić dowolnie, nie zapomnij jednak zaznaczyć opcji „Otwórz opublikowaną stronę sieci Web w przeglądarce". Po wykonaniu tych czynności arkusz powinien otworzyć się w oknie przeglądarki internetowej. Teraz musisz odnaleźć w nim komórkę WC2000, a następnie zaznaczyć cały wiersz 2000 (w tym celu kliknij z lewej strony na numer wiersza). Po jego podświetleniu, za pomocą klawisza Tab, przejdź do komórki WC2000 i trzymając jednocześnie klawisze Ctrl, Alt i Shift, kliknij na logo Office umieszczone w lewym, górnym rogu arkusza. Po wykonaniu tych wszystkich czynności powinna wystartować gra. Samochodem można sterować za pomocą kursorów. Klawisz „O" służy do rozlewania poślizgowych plam oleju, spacji możesz używać do strzelania, a klawiszem „H" włączysz reflektory.

Jeśli interesuje cię, kto napisał tę grę, to możesz spróbować dostać się do ukrytej listy programistów odpowiedzialnych za powstanie aplikacji Excel 2000. W tym celu otwórz nowy arkusz i wciśnij klawisz F5. W wywołanym oknie dialogowym wybierz „Przejdź do", jako „Odwołanie" podaj adres X2000:L2000 i wciśnij „OK". Następnie podświetl komórkę M2000. Teraz trzymaj wciśnięte klawisze Ctrl i Shift, i kliknij myszką na ikonkę służącą do wstawiania wykresów. Jeśli wszystko przebiegnie zgodnie z planem, powinieneś zobaczyć przewijającą się listę nazwisk. Jeśli już znudzisz się czytaniem listy, wystarczy, że wciśniesz Alt i wszystko powróci do dawnej postaci.

Zabawy z poważną aplikacją?

Wyścigi, (obok znajdziesz informacje, jak się do nich dostać), to nie jedyna gierka, jaką można znaleźć w pakiecie MS Office. W starszej wersji Excela (Excel 97) ukryty jest bardzo prosty symulator lotu. Aby go uruchomić, należy wybrać „Plik/Nowy skoroszyt" (można użyć ikony), następnie wcisnąć F5 i przejść do komórki X97:L97. Po wykonaniu tych czynności wciśnij TAB i trzymając klawisze Ctrl i Shift, kliknij na logo kreatora wykresów. Tyle powinno wystarczyć, żeby polatać excelowym myśliwcem. Sterowanie samolotem odbywa się za pomocą myszki. Ogólnie gierka jest bardzo słaba i raczej nie przyciągnie twojej uwagi na dłużej niż kilka sekund, ale jest w niej coś, co może wzbudzić pewne zainteresowanie. Otóż jeśli będziesz miał trochę szczęścia i wykażesz się odrobiną wytrwałości, to po kilku sekundach lotu natrafisz na ukryte w dolince jeziorko. I nie byłoby w nim nic ciekawego, gdyby nie stał koło niego niepozorny pagórek. Na jednym ze zboczy tego wzgórza można dostrzec pewien napis. Odczytanie go nie należy do łatwych czynności, ponieważ wszelkie manewry samolotem są dosyć skomplikowane. Nam jednak udało się tego dokonać i trzeba powiedzieć, że opłacało się. Nasza wytrwałość została wynagrodzona poznaniem jednej z wielkich prawd życiowych. Programiści z Microsoftu obwieścili światu, że „na początku był Chaos. I wtedy pojawił się Excel 97"... Dziękujemy ci, Billu Gatesie!



Wiele niespodzianek kryją aplikacje Microsoftu. Ciekawe tylko, o co chodziło autorom?

Microsoft i spółka

Kto zrobił Windowsy?

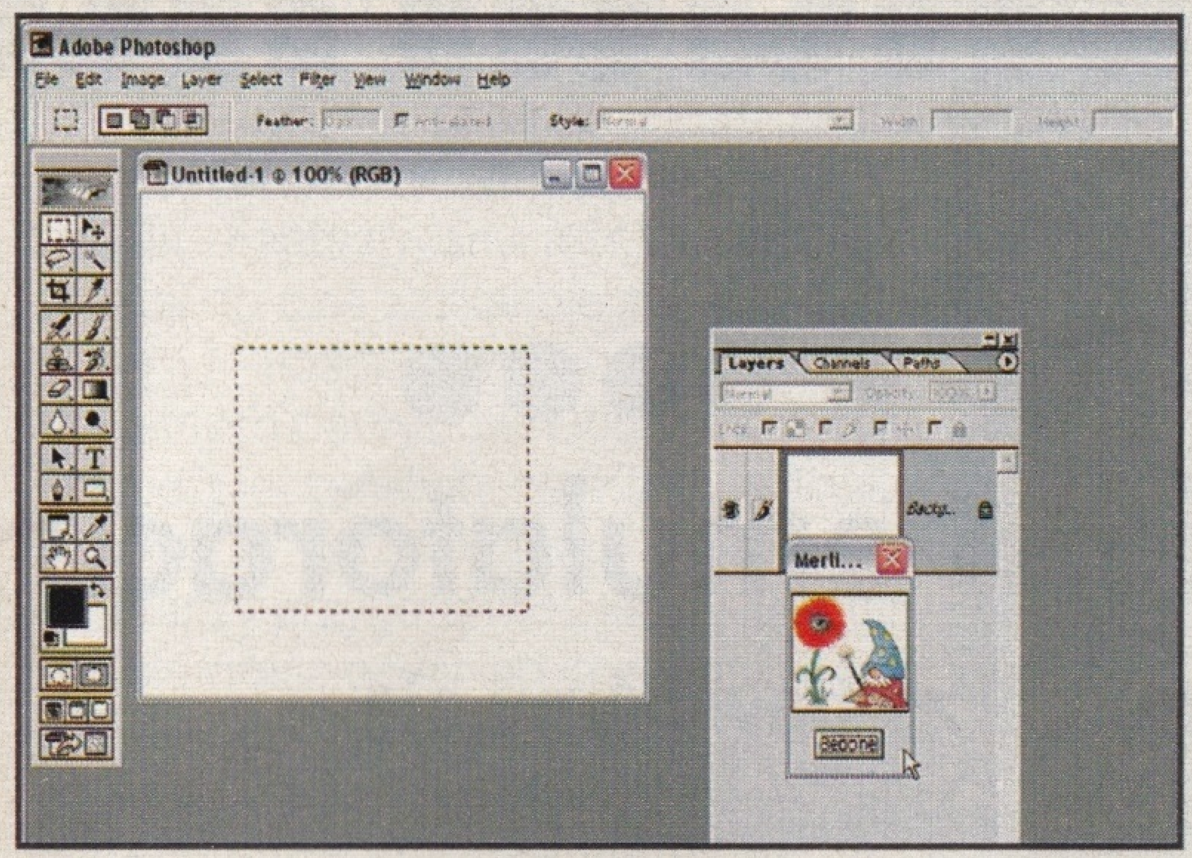
Chcesz wiedzieć, kto jest odpowiedzialny za cały ten bałagan... czyli chcesz odnaleźć nazwiska twórców Windowsów 98? Okazuje się, że programiści wcale nie są dumni ze swojego dzieła i zamiast umieścić swoje nazwiska w jakimś widocznym miejscu, ukryli je dość dokładnie. Aby się do nich dostać, należy postępować zgodnie z poniższą instrukcją:

1. Kliknij prawym klawiszem na Pulpicie i wybierz „Nowy", a następnie „Skrót".
2. W otwartym oknie poszukaj pliku „Weldata.exe". Powinien znajdować się w folderze C:\Windows\Dane Aplikacji\Microsoft\Welcome.
3. Po wybraniu znalezionego pliku kliknij „Zakończ", i zamknij okno kreatora nowych skrótów.
4. Teraz prawym klawiszem myszki kliknij na nowo utworzony skrót i wybierz „Właściwości".
5. W otwartym oknie wybierz zakładkę „Skrót", a następnie do sekwencji wyświetlonej w polu „Obiekt docelowy" dopisz „You_are_the_rascal" (bez cudzysłowów).
6. Z listy „Uruchom" wybierz „Zminimalizowane".
7. Kliknij przycisk „OK" lub „Zastosuj" w celu zachowania wprowadzonych zmian.
8. Po uruchomieniu tak spreparowanego skrótu powinna ukazać ci się cała lista winowajców wszelkich zwisów, błędów i niedogodności tego systemu operacyjnego.

Poślij Posłańca

Inną ciekawą aplikacją zaszytą głęboko w czeluściach Windowsów jest program o wdzięcznej nazwie Posłaniec. W największym skrócie – służy on do wysyłania komunikatów tekstowych do innych użytkowników zalogowanych w tej samej sieci. Posłańca wywołuje się z poziomu „Wiersza polecenia" (w wersji XP „Wiersz polecenia" znajdziesz w: „Start/Wszystkie programy/Akcesoria/Wiersz polecenia"). Innym sposobem skorzystania z Posłańca jest użycie polecenia „Uruchom..." dostępnego w menu „Start".

Jeśli chcesz wysłać komunikat do innego użytkownika, musisz przede wszystkim znać jego IP lub nazwę komputera. Składnia polecenia wygląda następująco: net send/IP lub nazwa komputera/treść komunikatu. Dla przykładu, jeśli masz zajęcia w szkolnej pracowni komputerowej i chcesz prze-



Programiści z firmy Adobe nie popisali się niczym oryginalnym – ot, krasnoludek...

słać koledze jakąś wiadomość, a nauczyciel zabronił używania Gadu-Gadu i temu podobnych programów, możesz skorzystać z Posłańca.

Przykładowe polecenie może wyglądać następująco (wysyłamy go do użytkownika o numerze IP „10.0.0.86"): „net send 10.0.0.86 Po lekcjach idziemy grać w CS-a. Idziesz?" Jeśli chcesz wysłać wiadomość do wszystkich użytkowników podłączonych do danego serwera, należy wpisać: net send /users treść komunikatu. Na przykład: „net send /users Za chwilkę koniec lekcji. Cieszycie się?"

Posłaniec ma tę zaletę, że komunikat wyświetlany jest na wierzchu wszystkich okien i nie ma mowy o przeoczeniu takiej wiadomości.

Alexander Winciorek



Easter Eggs w Sieci

http://www.eeggs.com
http://www.eggheaven2000.com
http://www.softwaretipsandtricks.com/eastereggs/
http://www.htsoft.com/easter/
http://members.aol.com/axcel216/egg.htm
http://www.rigaut.com/benoit/CERN/about

Netscape Navigator

Wszystko na temat...

W wojnie przeglądarek Internet Explorer pokonał wszystkich konkurentów. Są jednak jeszcze nieliczni zapaleńcy, którzy pozostają wierni staremu dobremu Netscape Navigatorowi (lub Communicatorowi). Z myślą o nich prezentujemy bogaty zestaw ukrytych w tym programie ciekawostek. Aby się z nimi zapoznać, należy w polu adresu wpisać komendę „about:" wraz z odpowiednim parametrem. Oto lista:

– about – komenda bez parametrów otwiera w przeglądarce stronę zawierającą informacje o programie.
– about:authors – wyświetla listę nazwisk programistów, którzy napisali program. Niestety, sztuczka ta działa tylko w najstarszej wersji przeglądarki (1.0) i nie wiedzieć czemu została usunięta z późniejszych wersji. Czyżby koledzy programiści wstydzili się swojego dzieła?
– about:cache – informacje o rozmiarze i zawartości dyskowego bufora przeglądarki.
– about:document – dane na temat aktualnie otwartej strony.
– about:global – wyświetla informacje o odwiedzanych stronach (historia).
– about:image-cache – informacja o plikach graficznych przechowywanych w buforze przeglądarki.
– about:logo – wyświetla logo Netscape'a.
– about:[name]logo – opcja wyświetli logo producenta wybranego składnika Navigatora (plug-ins). W miejsce [name] można wpisać jeden z następujących zwrotów (nie wolno wpisywać żadnych nawiasów ani znaków interpunkcyjnych): fc, hs, inso, java, mc, mm, ncc, odi, qt, rsa, sym, td, visi.
– about:memory-cache – informacje o pojemności i zawartości bufora przeglądarki umieszczonego w pamięci RAM.
– about:mozilla – to tajemnicze polecenie wyświetla interesujący tekst na ekranie. Okazuje się, że Netscape wcale nie ma zamiaru składać broni. Co ciekawe, po wpisaniu komendy „about:mozilla" w pasku adresu Internet Explorera wyświetla się śliczny „blue screen".
– about:plugins – informacje o zainstalowanych w przeglądarce wtyczkach programowych.

Cartoon Maker

Tylko teraz masz szansę pójść w ślady mistrza Disneya. I to bez potrzeby wyjazdu do USA!

Marzysz o karierze prodcenta filmów animowanych, ale całkiem nie masz zdolności plastycznych? Nie załamuj rąk – skorzystaj z Cartoon Makera! Program pozwoli ci w łatwy, wręcz intuicyjny sposób stworzyć krótki film animowany. Do wyboru dostajesz kilkadziesiąt gotowych teł, postaci, przedmiotów, a także efektów dźwiękowych oraz podkładów muzycznych – słowem wszystko, co jest niezbędne prawdziwemu twórcy...



Produkcja filmu polega na wybieraniu dostępnych elementów, umieszczaniu ich w żądanym miejscu, a następnie ustalaniu, jak mają się poruszać bądź jakie czynności mają wykonywać. Jeśli ten sposób pracy okazałby się za trudny, to w poznaniu tajników programu pomoże bardzo ładnie przygotowana prezentacja. Gotowy film można oczywiście zapisać w pliku AVI, a następnie odtworzyć na innym komputerze.

Cartoon Maker jest programem bardzo ciekawym, ale, niestety, jego twórcy nie ustrzegli się kilku istotnych błędów. Najbardziej denerwuje fakt, iż ta sama postać wykonująca różne czynności w cudowny sposób zmienia ubranie – dzięki temu twój bohater biegnie w garniturze, podskakuje w slipkach, a tańczy w np. długim, powiewnym szlafroku. Wygląda to dziwnie. Przyczepić się można też do dostępnych bibliotek dźwięków – wiele z nich jest mało zróżnicowanych i sprawia wrażenie, jakby zostały nagrane przez amatorów w garażu... Mimo tych niedociągnięć wiele osób będzie miało sporo zabawy i radości związanej z produkcją własnego filmu.

„Dżej Dżi"



Co za czasy nastały... Teraz filmy animowane może robić prawie każdy posiadacz PC!

Z archiwum konesera

• SECRET OF THE MONKEY ISLAND



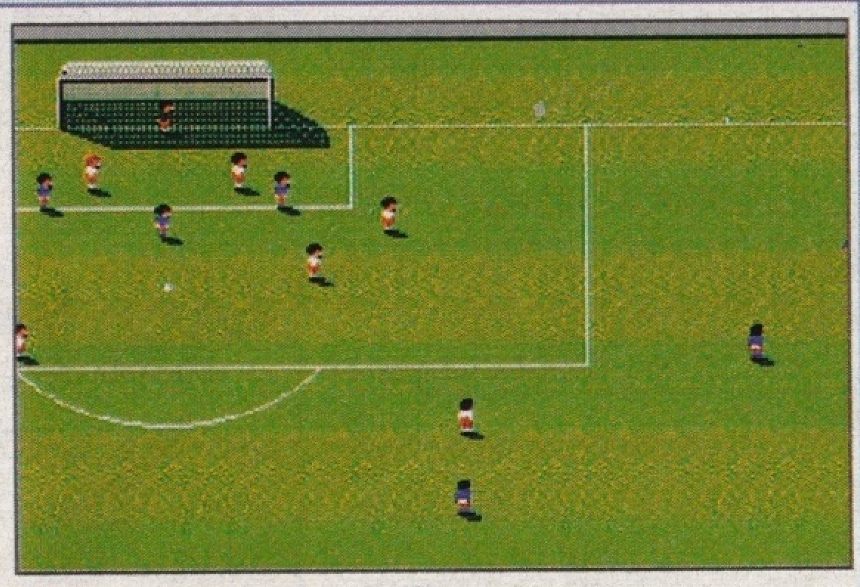
LucasArts zawsze mieli smykałkę do przygodówek, ale ta seria rządzi na całej linii! Pierwsza część Małpiej Wyspy nadal wywołuje niekontrolowane spazmy śmiechu, wyciskając przy tym siódme poty z szarych komórek gracza, a muzyka... usłyszeć i umrzeć! Mimo iż grafa jest już nieco niedzisiejsza, a interfejs SCUMM lata świetności dawno ma za sobą, warto zagrać. Ja przepadłem na trzy dni! I wanna be a pirate! Dzięki ci Ron Gilbert!

• NORTH & SOUTH



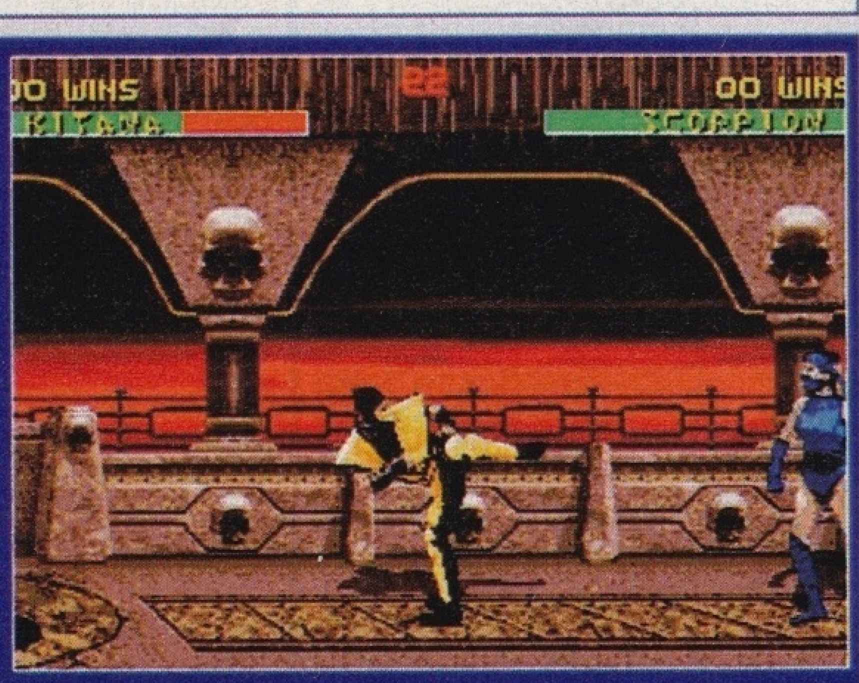
Absolutny hit, sam miód! Przezabawna strategia luźno nawiązująca do realiów amerykańskiej wojny domowej. Zasady są bardzo proste, liczne wstawki zręcznościowe (zdobywanie fortów, napady na pociąg) gwarantują dodatkowe emocje, a bitwy po prostu zabijają swoim rozwiązaniem, wywołując wypieki na twarzy! Polecam, polecam, polecam!

• SENSIBLE SOCCER



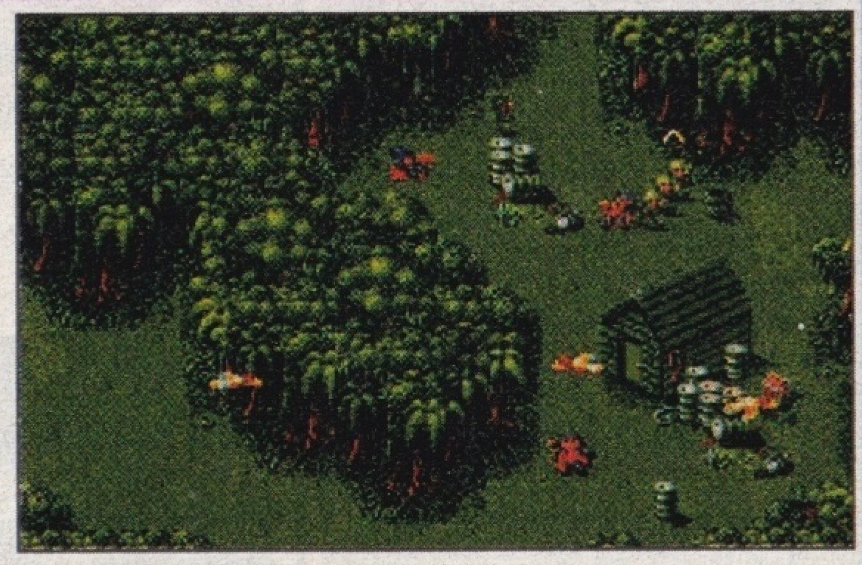
A tu mamy prawdziwą legendę prosto od panów z Renegade. Swego czasu wzbudzała wielkie emocje, a mecze towarzyskie nierzadko kończyły się dogrywką „na pięści" :) Po 10. latach spartańska grafika gry wzbudza uśmieszek politowania, a grywalność w walce przeciwko CPU to sprawa dyskusyjna. Lepiej zaproś kumpla i podłącz dwa pady – jeśli poczujecie bluesa, to parę godzinek zleci jak nic.

• MORTAL KOMBAT 2



Dzieło panów Boona i Tobiasa na zawsze wpisało się na karty historii komputerowej rozrywki. Druga część smoczej sagi to kwintesencja serii, przez wielu uważana za najlepszą jej odsłonę. Dziś nikogo już nie szokuje brutalnością, a i oprawa też nie ta. Czas dał się mocno MK2 we znaki. Niemniej warto grę odpalić i rozegrać z kumplem kilka sparingów, bo poziom rajcowności nadal jest wysoki.

• CANNON FODDER



Bardzo udane połączenie strzelaniny i lekkiej strategii na wesoło. Troszkę jak COMMANDOS, troszkę jak COMMANDO. O dziwo – grafika nie zestarzała się niemal wcale (tak, tak :), a utwór otwierający to nieśmiertelny klasyk. Ganianie po dżungli i pacyfikacja głupawych partyzantów nigdy nie smakowały tak wspaniale. Przyjemna i bezstresowa.

• THE SETTLERS



Któż nie zna tej gry? Sprawowanie władzy nad grupą osadników i rozwijanie kolonii przyciągało do monitorów dużych i małych! Warto zobaczyć, jak gra wyglądała dekadę temu, tym bardziej, że ostatnie dwie części serii poszły w stronę klasycznych erteesów.

Legendarna AMIGA...

Ponownie o emulatorach

W poprzednim numerze bawiliśmy się w emulację SNES'a. Dziś coś ambitniejszego. Amiga mianowicie. Wypływamy na szerokie wody!

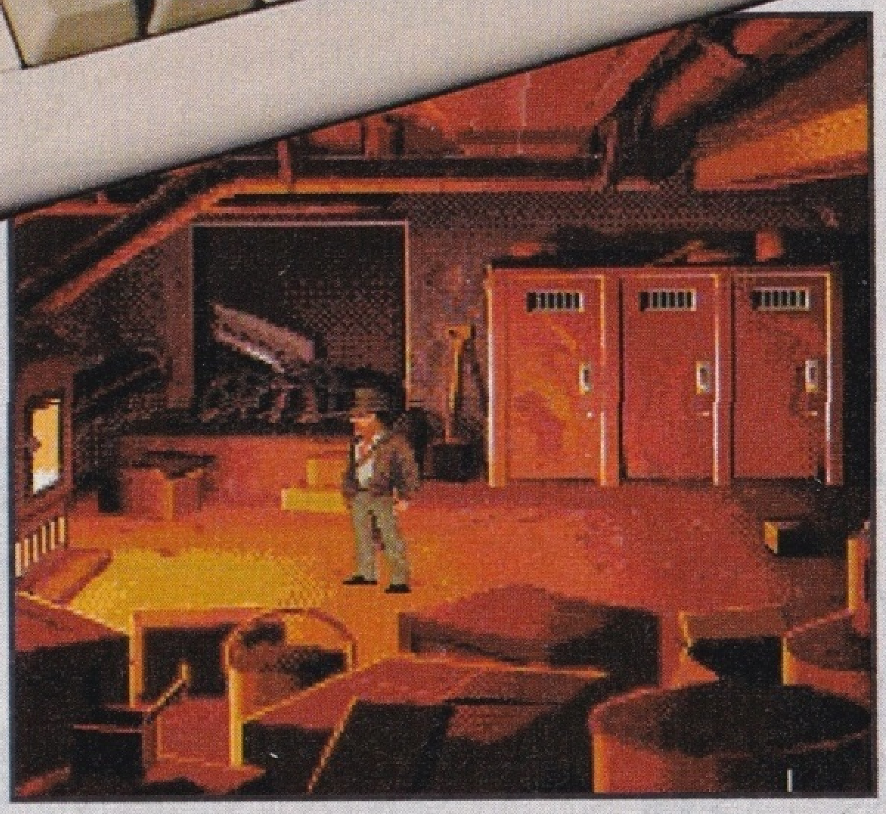


Jeśli zabawa w emulowanie starego sprzętu przypadła ci do gustu, to bardzo się cieszę, bo taki był zamysł poprzedniego artykułu. W tym numerze coś z zupełnie innej beczki. Z innej, bo tym razem udawać będziemy nie konsolę, a komputer...

Przyjaciółka...

Wybór padł na Amigę. Dlaczego? Dlatego, że ta platforma to legenda, choć niekoniecznie żywa. Na przestrzeni lat Amiga dorobiła się wielu wspaniałych gier. Gier, które często wyznaczały nowe trendy, a których kolejne odsłony możemy podziwiać na dzisiejszych pecetach i konsolach nowej generacji. Na Amidze debiutowali dzisiejsi giganci branży gier. Wreszcie, na amigowych tytułach wychowały się całe zastępy graczy, którzy z rozrzewnieniem wspominają swoje Amisie, biadoląc: „Kiedyś to były gry, a teraz... Ech!". O ile takie gadanie można przypisać urazowi głowy, to jednak nie da się ukryć – wiele amigowych produkcji miało w sobie to „coś".

A wszystko to za sprawą firmy Commodore, która w połowie lat 80. wypuściła komputer ochrzczony nazwą Amiga 1000. Jego wyśmienite możliwości muzyczne i graficzne na długo zdeklasowały peceta, który wtedy do gier zupełnie się nie nadawał. Na potężny wysyp tytułów nie trzeba było długo czekać. Commodore, zachęcony sukcesem, w kolejnych latach wypuścił na rynek następne modele, z których największe uznanie wśród graczy zdobyły A500 i A1200. Były to konstrukcje sporo tańsze od ich odpowiedników z górnej półki: A2000 i A4000. Mimo to do gier nadawały się znakomicie. Z czasem nieudolna polityka właściciela marki zaczęła przynosić opłakane skutki – i koniec końców w połowie lat 90. Amiga przegrała walkę z PC, który przez te parę lat zmienił się nie do poznania. W tej chwili przy Amidze



■ INDIANA JONES & THE FATE OF ATLANTIS – kolejny hit z Amigi!

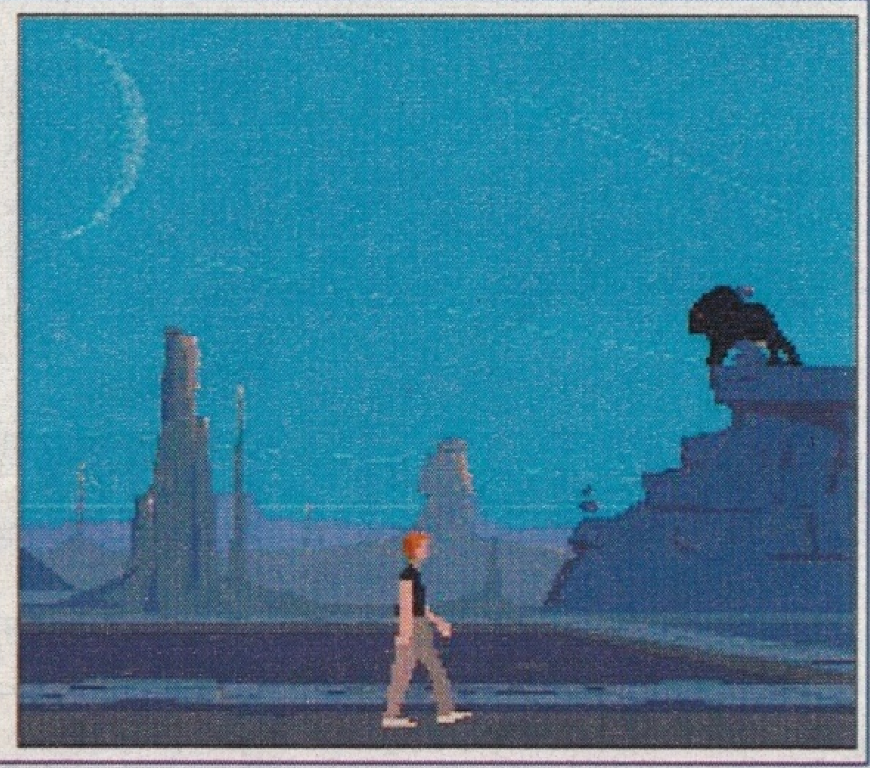
pozostała jedynie grupa najbardziej zagorzałych fanów. Co prawda wychodzi trochę nowego softu, niezależni producenci oferują hardware'owe rozszerzenia pompujące w Amigę moc, o której parę lat temu nikomu się nie śniło, a nowe, okienkowe systemy operacyjne prezentują się naprawdę nieźle. Co jakiś czas pojawiają się głosy o nowych modelach Amigi mających niebawem trafić na rynek. Cóż, jestem za! Jednak żeby przypomnieć sobie kilka kultowych gier, nie musisz inwestować kasy w sprzęt. Wystarczy odpowiedni soft, całkowicie darmowy.

Amisia na blaszaku

Emulatorów Amigi jest całe zatrzęsienie, jednak aby nie tracić cennego czasu, warto od razu zainteresować się najlepszym. WinUAE to jeden z najstarszych i najpopularniejszych programów potrafiących emulować Przyjaciółkę. Jego największymi zaletami są wysoka

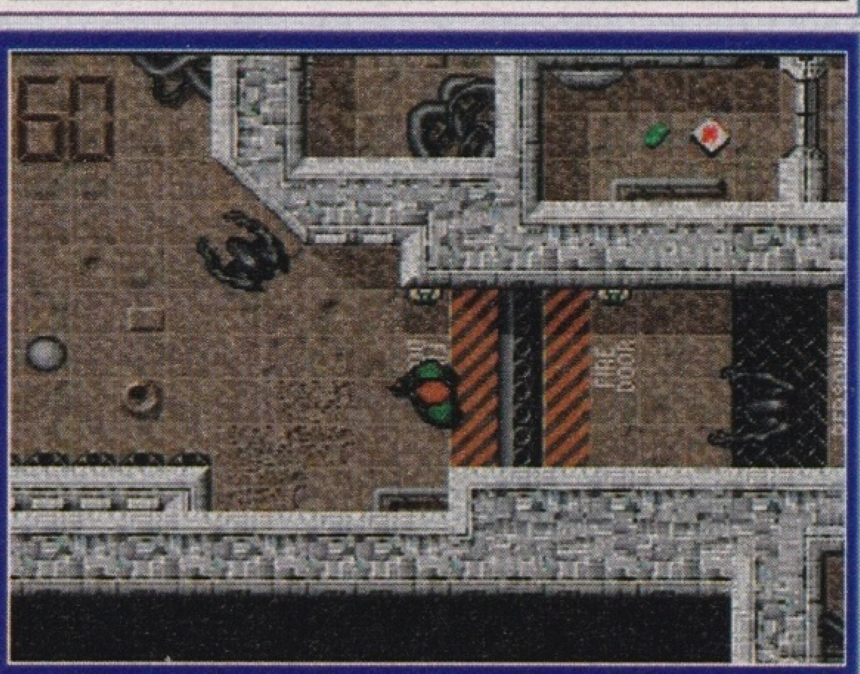
Z archiwum konesera c.d.

• ANOTHER WORLD

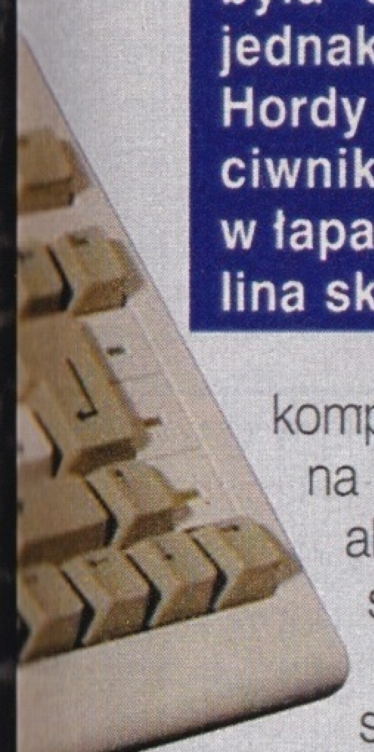


Niewiele gier potrafiło wywołać sugestywne uczucie osamotnienia i zagrożenia. ANOTHER WORLD ta sztuka się udała. Fantastyczny mix przygodówki i akcji do dziś zaskakuje swoją świeżością i ilością wpakowanych weń świetnych pomysłów. Obca cywilizacja, niebezpieczeństwo na każdym kroku, walka o przetrwanie... Rewolucja w branży przygodówek, każdy szanujący się gracz powinien ją zobaczyć.

• ALIEN BREED



Strzelanina będąca niegdyś chlubą każdego amigowca. Choć zabawa polegająca na eksploracji kompleksu opanowanego przez Obcych była dość nieskomplikowana, to jednak wywoływała wielkie emocje. Hordy atakujących zewsząd przeciwników, szybkostrzelna giwera w łapach i jatka na całego – adrenalina skakała momentami aż miło. Mniam!

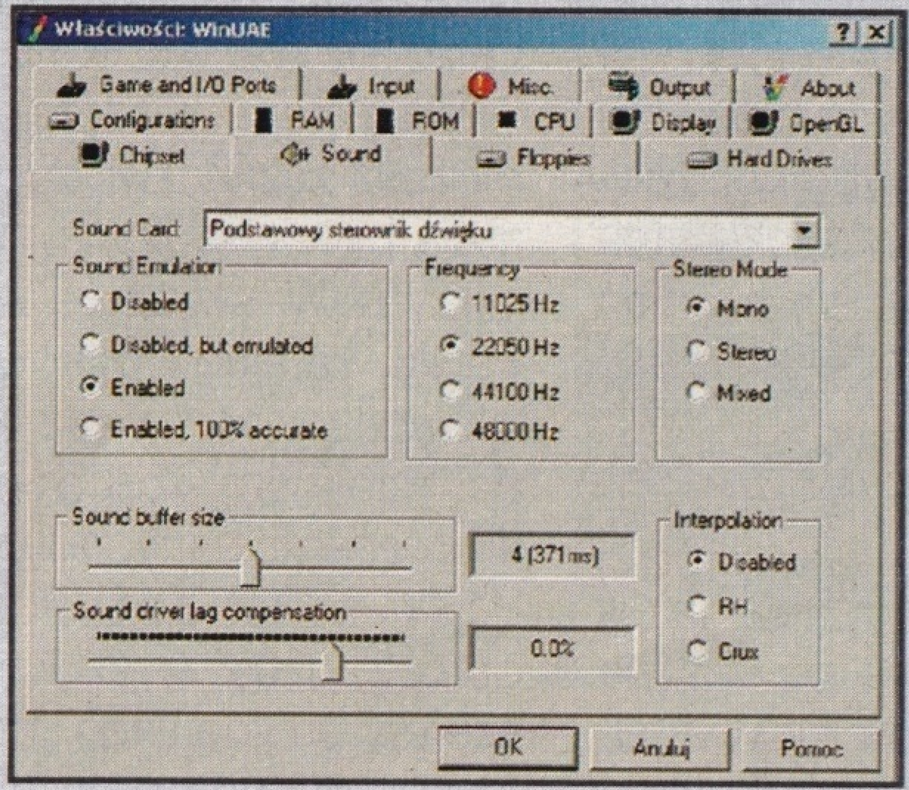


kompatybilność (odpala się ogromna większość gier) i dość częste aktualizacje, dzięki czemu błędy są na bieżąco poprawiane, a jakość emulacji stopniowo wzrasta. WinUAE potrafi udawać Amigi o najróżniejszych konfiguracjach – możesz określić typ procesora, ilość dostępnej pamięci, rodzaj chipu odpowiedzialnego za grafikę itd. W praktyce oznacza to, że możesz szybko dostosować swoją wirtualną maszynę do wymagań wybranej gierki. Niestety, nie ma róży bez kolców – ilość dostępnych opcji i stopień skomplikowania emulatora może niektórych odstraszyć (szczególnie w porównaniu z banalną obsługą emulatorów SNES'a opisywanych miesiąc temu). Bez paniki! Na początek zainstaluj emulator i odpal go. Zobaczysz niewielkie okienko z masą zakładek. Na szczęście domyślna konfiguracja jest zupełnie przyzwoita – musisz pogrzebać tylko w paru opcjach. Na początek postaraj się o rom o nazwie Kickstart. Bez niego twoja Amiga jest martwa. Znajdziesz go na większości stron poświęconych emulacji Amigi. Najpopularniejsze wersje to 1.3 i 3.0 (najlepiej pobrać obie). Kickstarta wrzuć do katalogu głównego emulatora (bądź gdziekolwiek indziej ;) i podaj ścieżkę dostępu do niego w zakładce ROM (linijka ROM File). W zakładce Display możesz dostosować parametry wyświetlanego obrazu, a w Input skonfigurować pada lub joystick. Jeśli z głośników dobiega tylko cisza, uaktywnij emulację dźwięku w zakładce Sound. W zakładkach CPU, Chipset i RAM można dostosować hardware, który ma być emulowany, jednak na początek lepiej zostawić je w spokoju. Zrobione? W takim razie zapisz swoje ustawienia w zakładce Configurations i przejdź do Floppies. Aby uruchomić grę, „zamontuj" obraz odpowiedniej dyskietki w jednej z wirtualnych stacji (najlepiej FD0) i kliknij OK. Jeśli wszystko się powiodło, po paru chwilach powinieneś cieszyć się grą. A jeśli nie? Cóż, możliwości jest bardzo wiele. Zazwyczaj problem leży w złej konfiguracji – polecam zajrzeć na stronkę Back2Roots i korzystać ze znalezionych tam gotowych plików konfiguracyjnych. Niedoświadczonym użytkownikom sporo problemów przysparza prawidłowa konfiguracja myszki i klawiatury. W tym wypadku polecam zapoznać się z bogatą dokumentacją emulatora. To naprawdę nie boli, a rozwiązuje 99% problemów. Coś przeoczyłem? Jeśli program poprosi cię o następną dyskietkę, wciśnij F12 i zmień ją w zakładce Floppies. Zazwyczaj ściągnięte z Sieci gry są w postaci obrazów dyskietek (format adf), ale można spotkać wersje zainstalowane na HDD (rozszerzenie hdf). W tym przypadku ściągnięty obraz dysku twardego montujesz w zakładce Hard Drives. Gwoli ścisłości należy też wspomnieć o inny emulatorze – Fellow. Jest niezły, więc jeśli zbrzydnie ci WinUAE, możesz spróbować z nim. Konfiguracja przebiega podobnie.

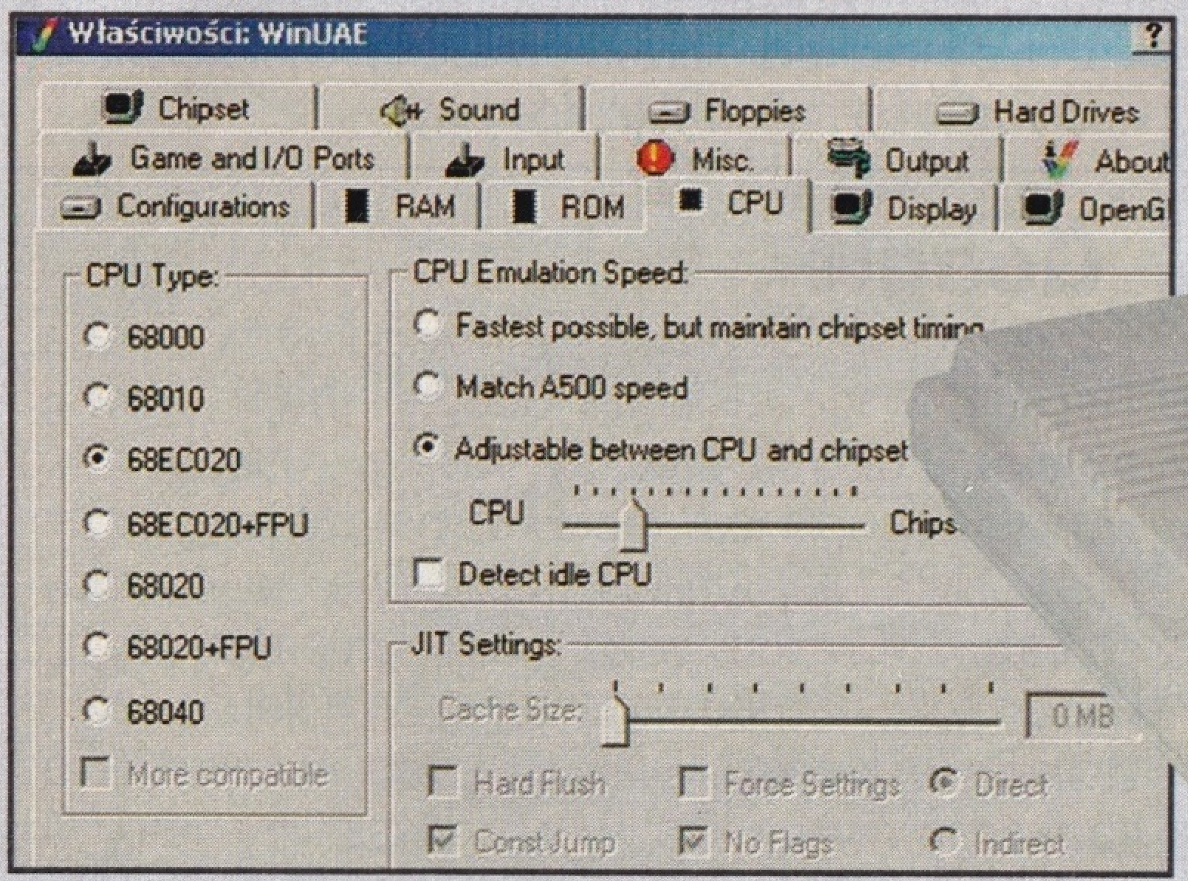
Adios Amigos!

Wiesz już, czym udawać Amisię, teraz wypadałoby skombinować jakieś gry. W ramce obok znajdziesz kilka pozycji, którymi powinieneś się zainteresować w pierwszej kolejności. Pamiętaj jednak, że to tylko czubek góry lodowej, wartych polecenia gier są jeszcze dziesiątki. Ich pobieżne choćby opisanie zajęłoby dobrych parę stron, dlatego przypomnę tylko kilka tytułów: BATTLE ISLE, COLONIZATION, UFO: ENEMY UNKNOWN, SWIV, LEMMINGS, THEME PARK, GOBLINS, FLASHBACK, GUNSHIP 2000, GODS, LOTUS, ISHAR, PINBALL ILLUSION, BLACK CRYPT, SHADOW OF THE BEAST, ELVIRA, SUPER FROG, DUNE II, CHAOS ENGINE i wiele, wiele innych. Pamiętaj tylko, żeby nie patrzeć na te gry przez pryzmat oprawy – daj im szansę, pograj trochę. Naturalnie, cześć z nich uznasz za nie warte twojego czasu – żaden problem, odpal inną! Dam głowę, że przynajmniej kilka gier wciągnie cię na dłużej.

Maciej „Fantazyoosh" Waszkiewicz



■ **Jeśli dźwięk zaczyna się rwać lub całkowicie zanika, wejdź w zakładkę Sound i spróbuj obniżyć częstotliwość próbkowania dźwięku**



■ **WinUAE działa nawet na niezbyt silnych maszynach. Aby jednak emulować zaawansowane amigowe układy z pełną prędkością, nie obejdzie się bez wydajnego procesora**



Amiga w Sieci

www.winuae.net
Oficjalna strona jednego z najlepszych emulatorów Przyjaciółki. Uderzaj szybko, jeśli szukasz najnowszej wersji.

retro.makii.pl
Znakomita polska witryna zawierająca OGROMNĄ bazę oprogramowania na najróżniejsze staroszkolne komputery (w tym chyba cały amigowy stuff skatalogowany przez TOSEC). Prócz tego – najświeższe emulatory, przydatne dodatki itp. Gorąco polecam.

tosec.org
Strona projektu TOSEC, zajmującego się katalogowaniem i systematyzacją softu (głównie gier) na stare komputery. Każdy plik (czyli obraz dyskietki, kasety magnetofonowej, cartridge'a) opatrzony jest niepowtarzalną nazwą zawierającą najważniejsze informacje (producent, rok wydania, ilość dyskietek itp). Warto zajrzeć, jeśli nie bardzo wiesz, jakich plików szukać bądź chcesz uporządkować swoją kolekcję.

www.nostalgia.pl
Całkiem spore archiwum gier na Amigę i nie tylko. Co poza tym? Poza tym kilka ciekawych artykułów, choć niekoniecznie związanych z tematem.

www.back2roots.org
Ta niepozorna witryna zawiera całkiem pokaźną bibliotekę gier na Amigę. Niestety, największe hity są często niedostępne. Świetną sprawą są natomiast pliki konfiguracyjne dla emulatorów, dostępne dla każdej gry.

amiga.emugaming.com
Sporo do poczytania, między innymi szczegółowa historia Amigi, którą, z uwagi na ograniczone miejsce, musiałem w artykule niemal całkowicie pominąć. A przeczytać warto.

www.amiga.prv.pl
Jedna z niewielu polskich stron dla użytkowników Amig. Trochę newsów, trochę publicystyki, coś o sprzęcie, programy, gry, forum... Zajrzyj, jeśli chcesz zorientować się w temacie.

www.amiga.com.pl
Po adresie można było spodziewać się więcej. Na gigabajty softu raczej się nie nastawiaj, ale zawsze warto wiedzieć, czym żyje amigowy światek.

Szukajcie, a znajdziecie

Jak nie zginąć w zasobach Sieci

Internet to ogromne zasoby danych zawarte na setkach milionów komputerów. Odszukanie w takim gąszczu potrzebnej informacji graniczyłoby z cudem, gdyby nie proste narzędzia, jakimi są wyszukiwarki

Obecnie nie wystarczy jednak korzystać z prostej wyszukiwarki – znalezionych informacji może być tak dużo, że w krótkim czasie nie będziesz w stanie przez nie przebrnąć. Z kolei przekopywanie się przez np. 10 tysięcy znalezionych odnośników może być na tyle uciążliwe, że szybko zrezygnujesz z ich sprawdzenia, tracąc tym samym szansę na dotarcie do tego, co cię najbardziej interesuje.

W wyszukiwarkach liczy się przede wszystkim możliwość zaawansowanego wyszukiwania. Im więcej filtrów zawężających możesz ustawić oraz im więcej wyrażeń wpisać do pola wyszukującego, tym lepiej – ograniczysz przez to ilość znalezionych odnośników do informacji najbardziej przez ciebie poszukiwanych. Oczywiście nigdy nie unikniesz sytuacji, w której na ekranie pojawią się też niepożądane odnośniki, ale im bardziej zaawansowana wyszukiwarka, tym bardziej możesz wpłynąć na ich treść.

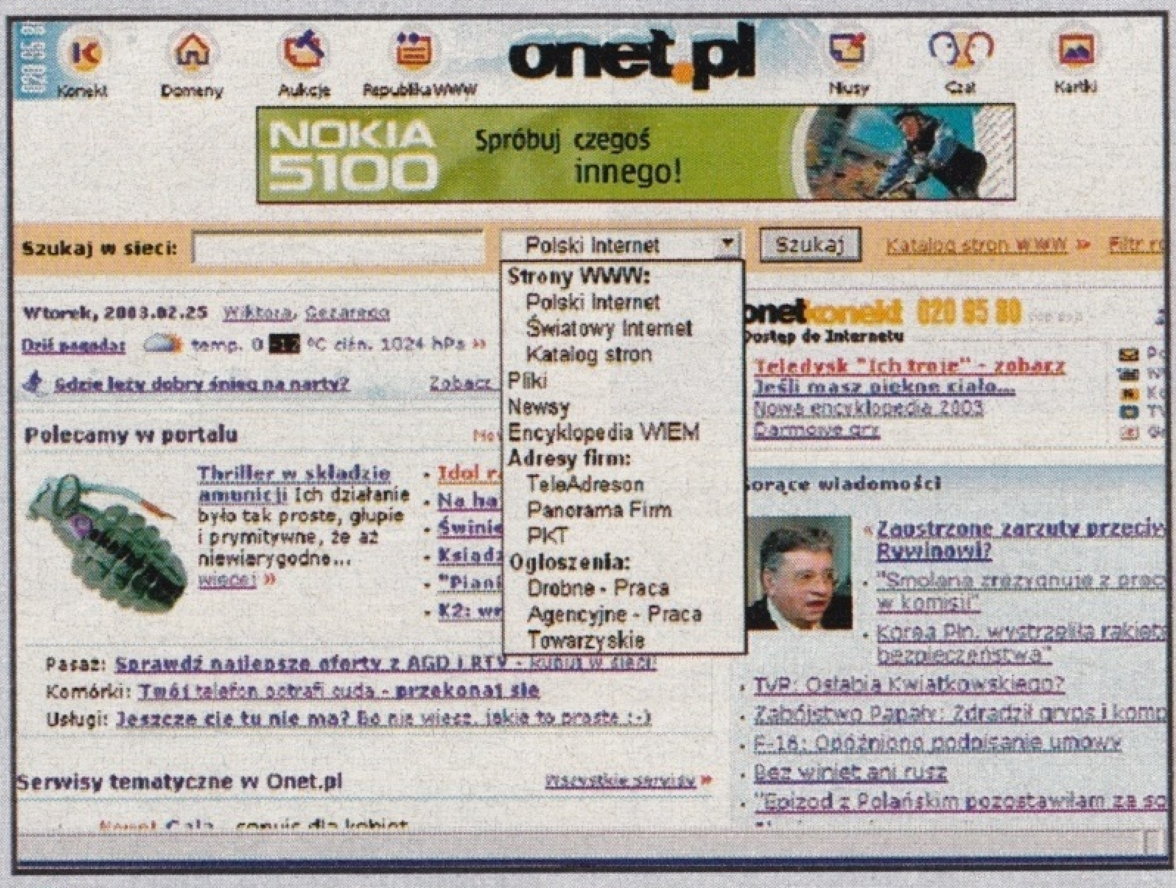
Przed użyciem wyszukiwarki należy przede wszystkim zastanowić się, jakie dokładnie dane cię interesują. Wśród dostępnych aplikacji można rozróżnić wyszukiwarki wyspecjalizowane i ogólne. Te pierwsze są szczególnie przydatne w sytuacjach, gdy informacje zawężone zostały do wybranej dziedziny życia. Za pomocą ogólnych wyszukiwarek znajdziesz wszystko, ale musisz liczyć się również z dużą ilością odnośników, które będziesz musiał odrzucić lub pominąć.

Wirtualna Polska

Największą popularnością wśród polskich internautów cieszą się wyszukiwarki ogólne powiązane z serwisami informacyjnymi. Należą do nich Wirtualna Polska – ***http://www.wp.pl*** oraz Onet – ***http://www. onet.pl***. Oprócz podstawowego pola, w które wprowadzasz poszukiwane słowo lub ciąg wyrazów, masz do dyspozycji również opcje zaawansowane. Możesz zatem określić sposób wy-



Wirtualna Polska (www.wp.pl) to jedno z najczęściej odwiedzanych miejsc w Sieci



Trochę mniej popularny wśród internautów jest Onet (www.onet.pl)

szukiwania i prezentowania informacji w oknie, w tym np. przeglądanie zasobów po wszystkich wprowadzonych słowach w polu, określenie ilości odnośników na jednej stronie (zakres od 10 do 50), przeszukiwanie z uwzględnieniem odmiany wyrazów oraz prezentowanie opisów wyszukanych i prezentowanych odnośników.

Pod polem, w które wpisujesz potrzebne słowo, możesz zaznaczyć odpowiednie zasoby, w których mają być wyszukane informacje – np. katalog, polskie WWW, światowe WWW, tylko serwis Wirtualnej Polski, katalog światowy, pliki lub newsy. Stosując zaawansowane wyszukiwanie, można ograniczyć do minimum liczbę niepożądanych odnośników w prezentowanych wynikach. Serwis Wirtualnej Polski został podzielony na grupy tematyczne – oprócz okna wyszukiwarki możesz znaleźć tutaj szereg przydatnych informacji z różnych dziedzin życia. Wśród wielu odnośników znajdziesz np. encyklopedię – w której wybierasz informacje, podając słowo-klucz.

Onet

Kolejną dużą skarbnicą wiedzy w polskiej sieci jest Onet. Oprócz pola, w które wpisujesz poszukiwane wyrażenie, znajduje się tu pole wyboru, w którym możesz zaznaczyć przeszukiwane zasoby. Są to polskie i zagraniczne zasoby, katalog stron, serwisy takich firm jak TeleAdreson, Panorama Firm oraz PKT, ogłoszenia, encyklopedia WIEM, newsy czy pliki. Ciekawostkę stanowi np. filtr rodzinny, który pozwala ograniczyć wyświetlanie odnośników zawierających treści przeznaczone dla dorosłych odbiorców. Ułatwia to przeszukiwanie. Niewątpliwie pożytecznymi narzędziami na stronach serwisu Onet są encyklopedia WIEM i słowniki tłumaczące słowa w różnych językach – szczególnie przydatne, gdy masz stały dostęp do Internetu i uczysz się słówek.

Tajemnicze określenia

Słowa

Większość wyszukiwarek traktuje każdą stronę w Sieci jako ciąg słów. Dla komputerów słowo oznacza tu dowolny łańcuch liter i cyfr, oddzielony znakami interpunkcyjnymi oraz znakami spoza alfabetu. Taki łańcuch nie musi być poprawnie napisany (poprawnie dla nas, ludzi) czy też znajdować się w jakimkolwiek słowniku. Tak więc w świecie internetu słowami będzie zarówno komputer, deskorolka, jak i HAL5000 czy 602e21d. Co ciekawe, słowem też będą takie dziwadła, jak LepiejToZrobić. Jako zestawienie dwóch słów zostaną zaś potraktowane takie łańcuchy, jak: digital.com, U.S.A. czy don't.

Frazy

Frazą nazywamy łańcuch słów, które sąsiadują w dokumencie, choć mogą być oddzielone dowolną liczbą spacji czy też znaków interpunkcyjnych. Oczywiście słowa te nie muszą być poprawnie (dla nas) napisane. Frazą jest np. adres http://www.bauer.pl (dla wyszukiwarki składa się ona z 4 słów, chyba wiesz już, jakich?). Ponieważ znaki interpunkcyjne i białe spacje (czyli znaki końca linii, tabulatory itp) są dla wyszukiwarek nieistotne, to dla komputera zapis Przykład A.B.C znaczy to samo, co Przykład A B C.

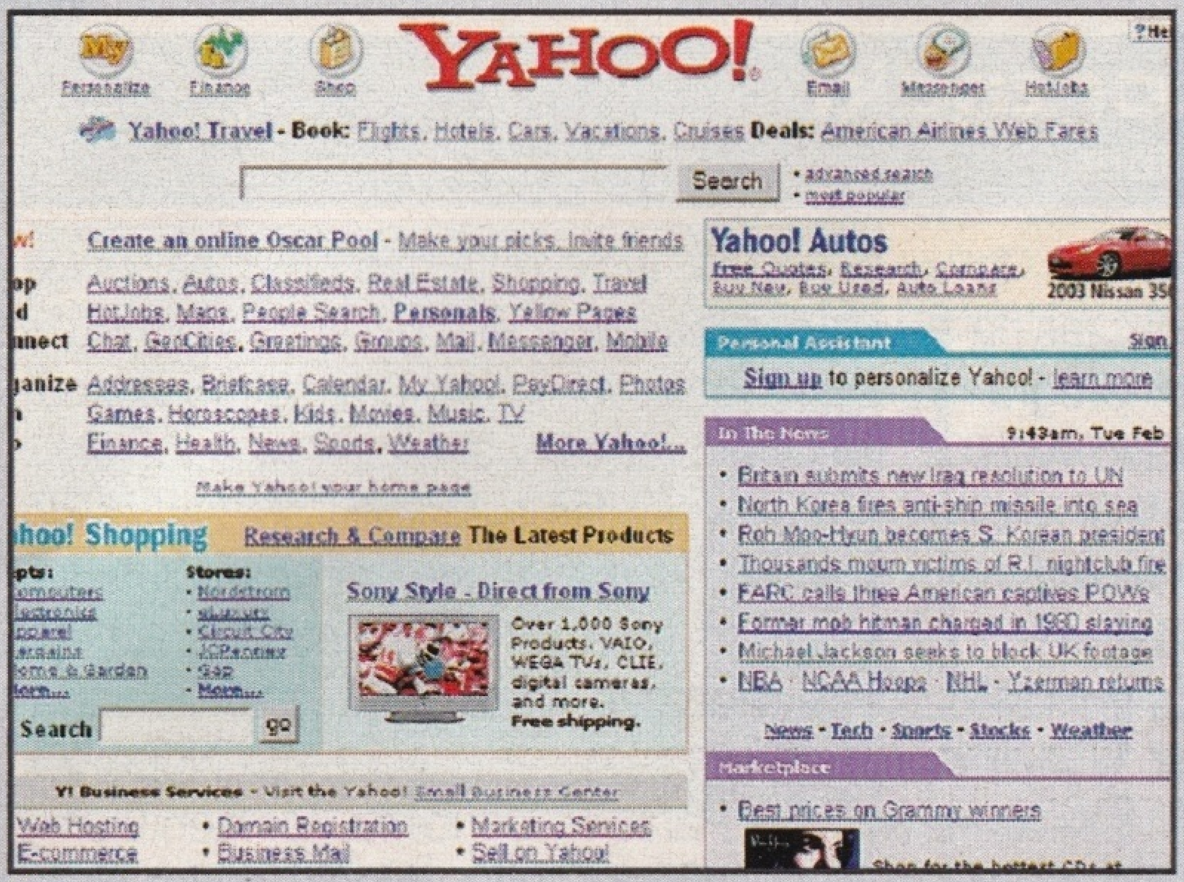
Jeśli już rozbolała cię głowa i zastanawiasz się, po co o tym mówimy, mamy dla ciebie małą niespodziankę. Otwórz dowolną wyszukiwarkę, np. www.yahoo.com, i wpisz tam: koktail malinowy, a następnie koktail.malinowy. Czy widzisz różnicę w otrzymanych wynikach? W pierwszym wypadku wyszukiwarka znalazła wszystkie dokumenty zawierające słowo koktail oraz słowo malinowy, w drugim szukała konkretnego wyrażenia.

Warto wiedzieć...

Również wielkość liter ma znaczenie dla wyszukiwarki, tak więc bezpieczniej będzie wpisywać poszukiwane słowa małymi literami. Jeśli zaś szukasz wyrazów pokrewnych, możesz niekiedy skorzystać z tzw. *-notacji. Jeśli na przykład chcesz odnaleźć dokumenty odpowiadające słowom wiatr, wiatrak, wiatraki – umieść gwiazdkę na końcu słowa, którego odmian szukasz (czyli u nas – wiatr*). Notację rozpoznaje między innymi Altavista, jednak narzuca pewne ograniczenie jej użycia – przed gwiazdką musi się znajdować wyraz co najmniej trzyliterowy.

Google

Z wyszukiwarek dostępnych w polskich zasobach Sieci na uwagę zasługuje Google – ***http://www.google.pl***. Pomimo prostoty obsługi i niepozornego wyglądu Google jest naprawdę bardzo pożytecznym narzędziem. Jej funkcje podzielono na 4 grupy – przeszukuje zasoby www, grafiki, grup dyskusyjnych i uporządkowanego katalogu stron. Oferuje również zawężenie przeszukiwanych stron w ustawieniach zaawansowanych. Do wyboru masz filtry: język; format pliku; data (można wyszukać strony np. ostatnio zaktualizowane); sposób wyszukiwania po informacjach umieszczonych w niemal dowolnym miejscu strony; przeszukiwanie po wskazanych adresach lub



Z zagranicznych wyszukiwarek polecić można Yahoo! (www.yahoo.com)

podobnych stronach, których adres musisz wprowadzić. Google to wyszukiwarka popularna w wielu krajach i w wielu z nich dostępna również w regionalnej wersji językowej. Łącząc się nawet poprzez modem, możesz być pewny, że strona wyszukiwarki dość szybko zostanie ściągnięta (kod źródłowy i prosta grafika zajmują niewiele miejsca).

Co jeszcze?

Obok wymienionych obok popularnych wyszukiwarek, istnieją w Sieci bardziej zaawansowane narzędzia tego typu Są to np. proste przeszukiwarki pozwalające znaleźć szybko i skutecznie informacje dostępne np. na stronach firmowych lub specjalizowanych informatorach. Takimi mogą pochwalić się np. linie lotnicze – dzięki nim pasażer może przejrzeć rozkład lotów, znaleźć połączenie zgodne z podanymi parametrami, by na końcu dokonać zakupu biletu on-line za pomocą karty kredytowej. W serwisach turystycznych można znaleźć np. tańsze wczasy dla całej rodziny. Dzięki wyszukiwarkom specjalizowanym można, nie ruszając się sprzed monitora, znaleźć informacje o wybranych połączeniach PKP – ***http://www.rozklad.pkp.pl***. W serwisie Szkoła.net – ***http://www.szkola.pl*** – znajdziesz informacje dotyczących materiałów edukacyjnych, ale nie tylko. Uczniowie mogą wiele dowiedzieć się na tematy związane z życiem codziennym, a także przejrzeć dział rozrywka (dla odprężenia). Dla tych, którzy szukają odpowiednich uczelni, przydatnym narzędziem okaże się informator i ranking najlepszych uczelni w kraju.

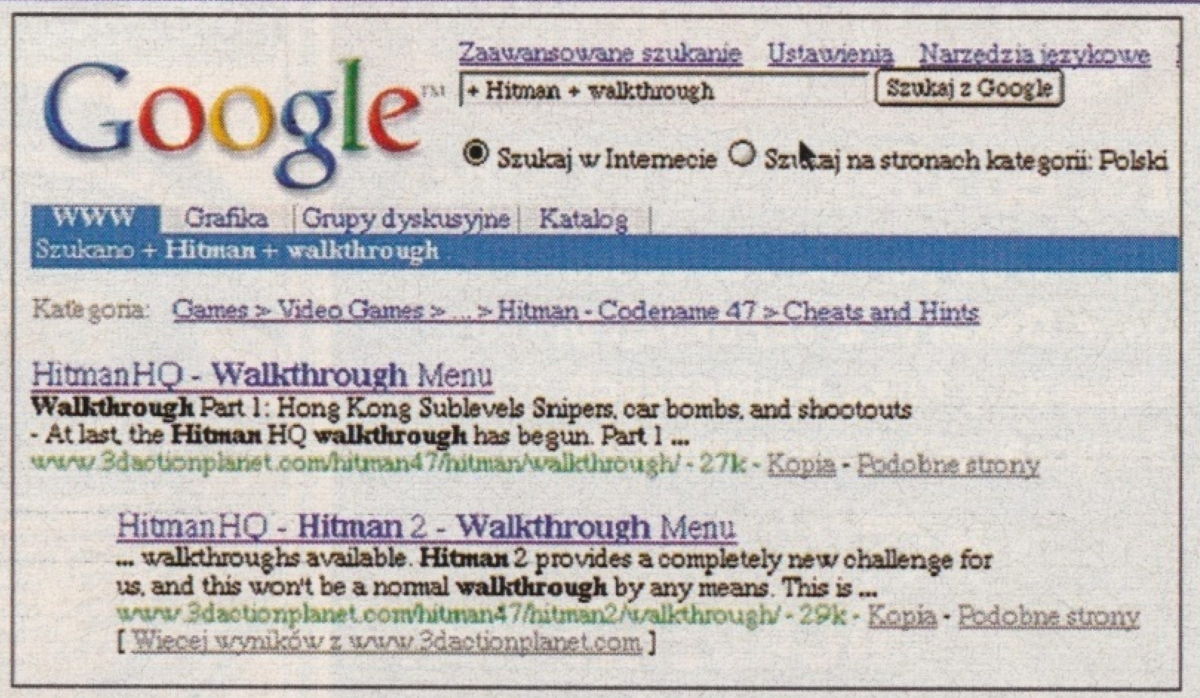
Gdyby nie wyszukiwarki, zbieranie niezbędnych danych przypominałoby szukanie igły w stogu siana. Warto więc bliżej się z nimi zapoznać i zaprzyjaźnić. Zaoszczędzi ci to sporo czasu, który będziesz mógł przeznaczyć... na jeszcze bardziej efektywne eksploatowanie gier komputerowych ;-).

Kuba Kram, Marcin Fischer

Kilka przykładów z życia wziętych

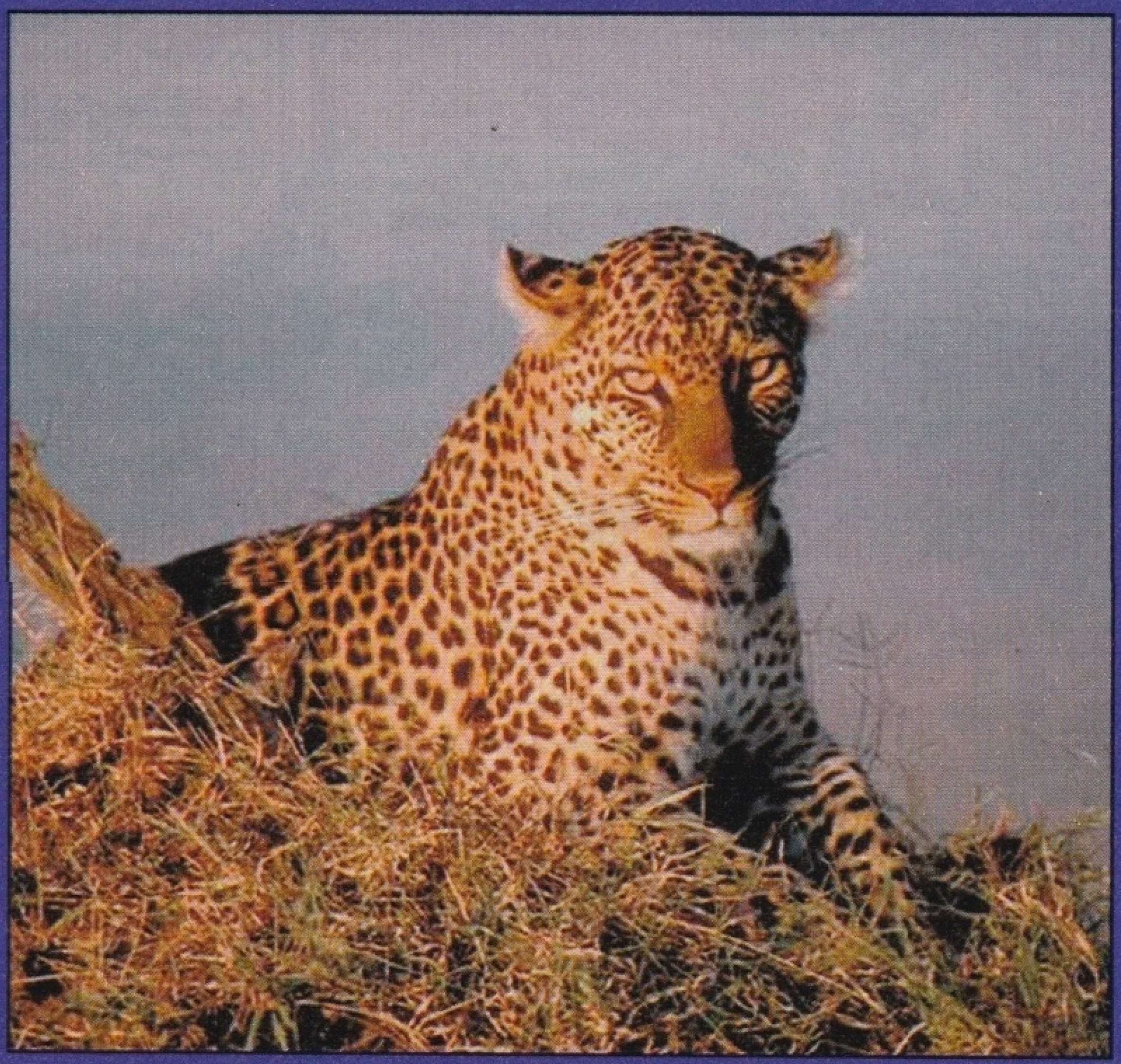
1. Poradniki do gier

Często wysyłacie do nas maile w stylu: „przyślijcie mi poradnik do gry X" czy też „przyślijcie adresy stron o tematyce Y". I po co, pytam się, skoro własnoręczne wyszukanie zajmie mniej czasu niż napisanie maila... Wystarczy wejść np. na ***www.google.com*** i wpisać w okienku odpowiednio „+ nazwa_gry + walkthrough" (np. „+ Hitman + walkthrough") czy po prostu Y (np. „Britney Spears"). To chyba dostatecznie proste dla każdego, nawet najmłodszego gracza, czyż nie?



2. Grafika

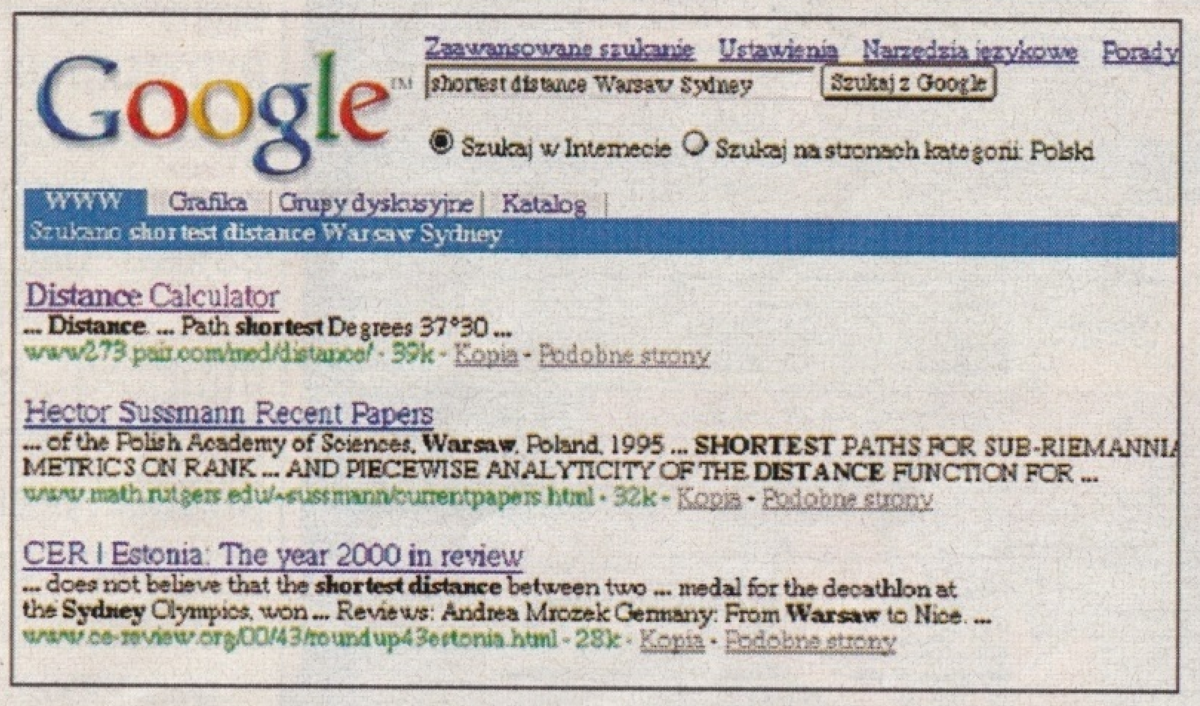
Czasami poszukujecie zdjęć bądź grafik związanych z danym tematem. Tu również sprawa jest tak prosta, że po prostu wstyd zawracać głowę ludziom tak zajętym jak my ;-). Przykładowo, chcesz znaleźć zdjęcia leoparda (kota). Wchodzisz na ***www.google.com***, klikasz na zakładce „grafika", wpisujesz w okienku słowo „leopard" i każesz szukać. Szast prast i jest – wystarczy wybrać obrazek (dzięki miniaturkom wiesz, co bierzesz i nie grozi ci ściągnięcie np. zdjęcia niemieckiego czołgu Leopard). Jeżeli masz konkretne wymagania co do zdjęcia, możesz kliknąć na „Zaawansowane wyszukiwanie w grafice" i zażyczyć sobie np. tylko zdjęć o wielkości tapet czy też w danym formacie graficznym (JPG, GIF, BMP). Ten jakże prosty sposób pozwala w krótkim czasie odszukać praktycznie dowolne pliki graficzne!



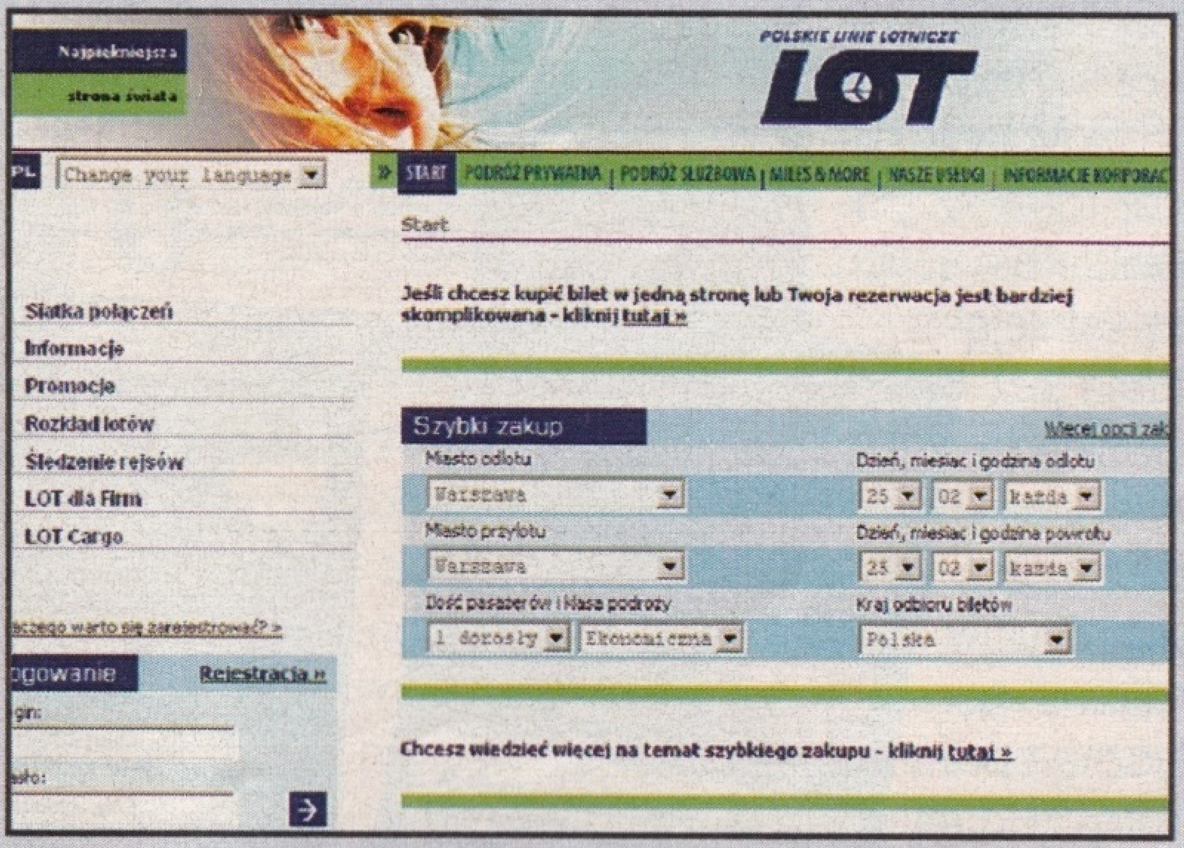
3. Inne poszukiwania

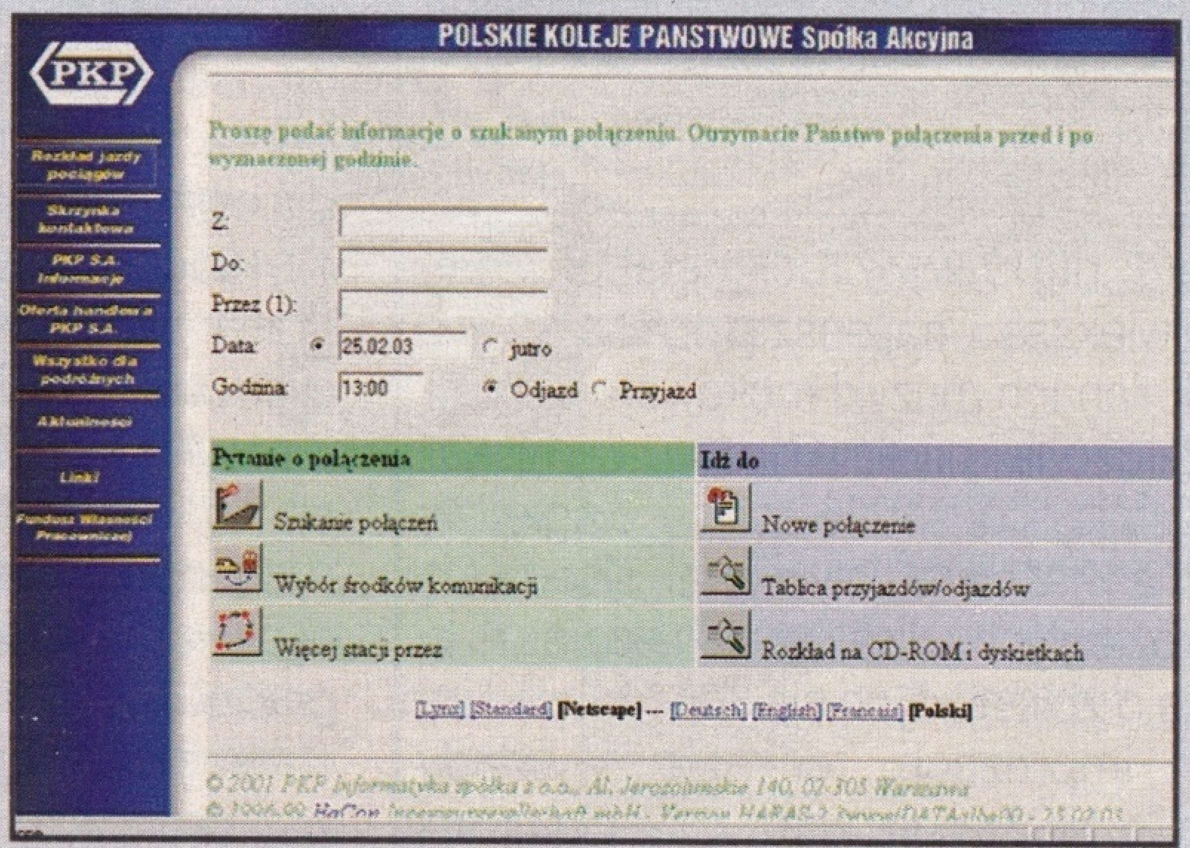
Przy poszukiwaniu bardziej ambitnych danych trzeba czasem wykazać się odrobiną wyobraźni lub chwilę pomyśleć. Prosty przykład: chcesz dowiedzieć się, ile kilometrów jest z Warszawy do Sydney. Wchodzisz na ***www.google.com*** i wpisujesz „Warsaw Sydney". Każesz szukać – portal wypluwa mnóstwo dokumentów, głównie strony biur podróży, w których występują słowa Warsaw i Sydney. Pudło – tak nie da rady. Szybko zastanawiasz się chwilę i wpisujesz „distance Warsaw Sydney" (po angielsku distance to odległość). Znowu lipa – mnóstwo stron na poboczne tematy. No, to może tak: „shortest distance Warsaw Sydney" (czyli najmniejsza odległość Warszawa Sydney). Proszę bardzo! Pierwszy z góry link nosi nazwę Distance Calculator. Na stronie dowiesz się nie tylko, ile km jest z Warszawy do Sydney, lecz także, ile jest z dowolnego miasta do dowolnego innego miasta na Ziemi! Ważna jest przede wszystkim intuicja – z czasem dojdziesz do wprawy. Tyle szkolenia. *Jak ktoś mi jeszcze raz zażąda jakiegoś poradnika mailem, to go osobiście wypatroszę! Odmaszerować.*

Frogger









Jeśli szukasz konkretnego typu informacji (np. rozkładu lotów lub rozkładu jazdy pociągów), zajrzyj na strony PKP albo Polskich Linii Lotniczych

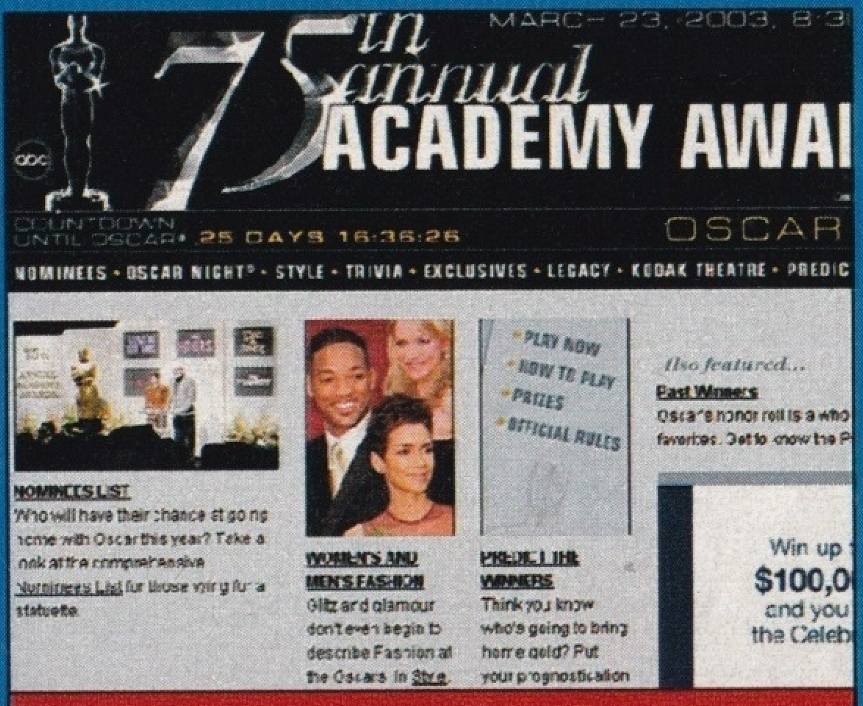
Czym szukać w Sieci?

- http://www.wp.pl
- http://www.onet.pl
- http://www.interia.pl
- http://www.internetia.pl
- http://www.poland.com
- http://www.altavista.com
- http://www.google.com
- http://www.yahoo.com
- http://www.lycos.com
- http://infoseek.go.com
- http://www.hotbot.com
- http://www.search.com
- http://www.excite.com
- http://www.webcrawler.com

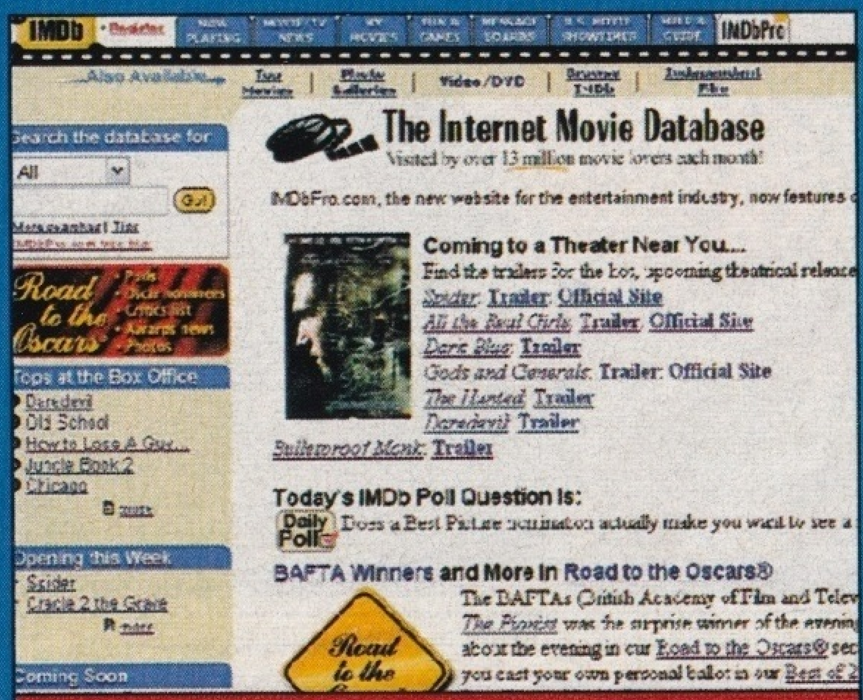
TOP 5 WWW

To, co ciekawe w Sieci

23 marca po raz 75. zostaną rozdane Oskary. Z tej okazji przedstawiamy kilka najlepszych stron dotyczących kinematografii.



www.oscar.com



www.imdb.com



www.filmweb.pl



http://film.onet.pl



http://movies.go.com



Wiosenne porządki
http://www.4diskclean.com

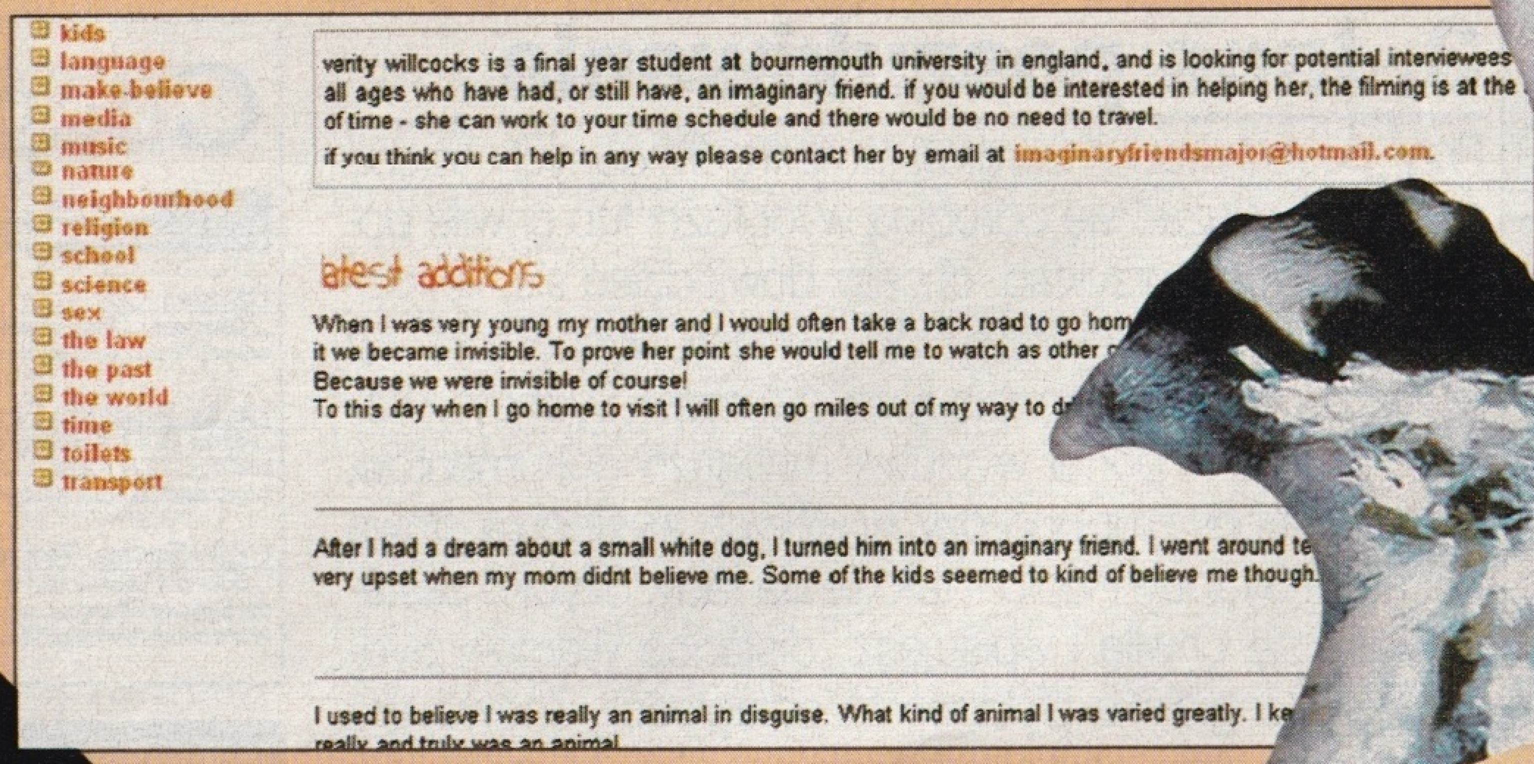
Jeśli brakuje ci miejsca na dysku, to nieomylny znak, że przyszedł czas na odinstalowanie niepotrzebnych programów i usunięcie plików tymczasowych. Na pewno na twoim komputerze jest kilka aplikacji, które kiedyś tam zainstalowałeś z myślą, że się przydadzą. Minął już rok, a ty ani razu jeszcze z nich nie skorzystałeś. Zmorą są też pamięciożerne dema – biada temu, kto systematycznie nie usuwa ich ze swojego dysku. Dwie, trzy płytki z demami potrafią zapchać „twardziela" na amen. Kolejny problem to oczywiście gry w pełnych wersjach. Te potrafią zajmować nawet kilka gigabajtów i jeśli masz niezbyt duży dysk, to nawet jedna gra potrafi pozbawić cię całego wolnego obszaru. Jeśli zdiagnozowałeś sytuację i doszedłeś do wniosku, że przyda się trochę sprzątania, to śpieszymy donieść, że istnieje bardzo sprytny programik, który wybawi cię z wszelkich kłopotów. Panie i panowie, prezentujemy 4Disk Clean. Więcej o nim przeczytasz na stronie http://www.4diskclean.com.



Wampiry w toalecie
http://www.iusedtobelieve.com

Kiedy byliśmy dziećmi, wierzyliśmy w różne dziwne rzeczy. Prawie wszyscy wierzyli w Świętego Mikołaja i Babę Jagę, ale nie tylko... Anglik Mat Connolley, twórca strony „I used to believe" (Kiedyś wierzyłem w...) był na przykład przekonany, że w toaletach mieszkają wampiry, które pożerają dzieci. Dlatego też Mat śmiertelnie bał się toalet i wszystkie swoje potrzeby załatwiał tak szybko, jak się tylko dało. Kiedy zaś dorósł, założył w Internecie stronę, na której opisał swoje przeżycia... Pomysł chwycił i teraz na stronie http://www.iusedtobelieve.com/ znajdziesz setki podobnych opowieści dodanych przez ludzi z całego świata.





Ostre brzmienie
http://www.rockmetal.pl



Pod adresem http://www.rockmetal.pl znajdziesz największą i najlepszą polską stronę o wszelkich odmianach muzyki rockowej i metalowej. Strona założona przez Ryszarda „Ricka" Raszplewicza istnieje od 1996 roku i ciągle się rozwija. Serwis, a właściwie cały wortal, składa się z kilkunastu rozległych działów. Znajdziesz tu m.in. informacje o zbliżających się koncertach i innych ważnych imprezach, recenzje, wywiady z muzykami, pliki MP3, nuty wraz z tabulaturami oraz wiele, wiele innych atrakcji.

Strona nie jest przepełniona grafiką, więc ładuje się szybko i sprawnie. Jeśli jesteś fanem tego typu muzyki, to z pewnością będziesz częstym gościem rockmetal.pl.

Potęga wyobraźni
http://karcianki.gildia.com

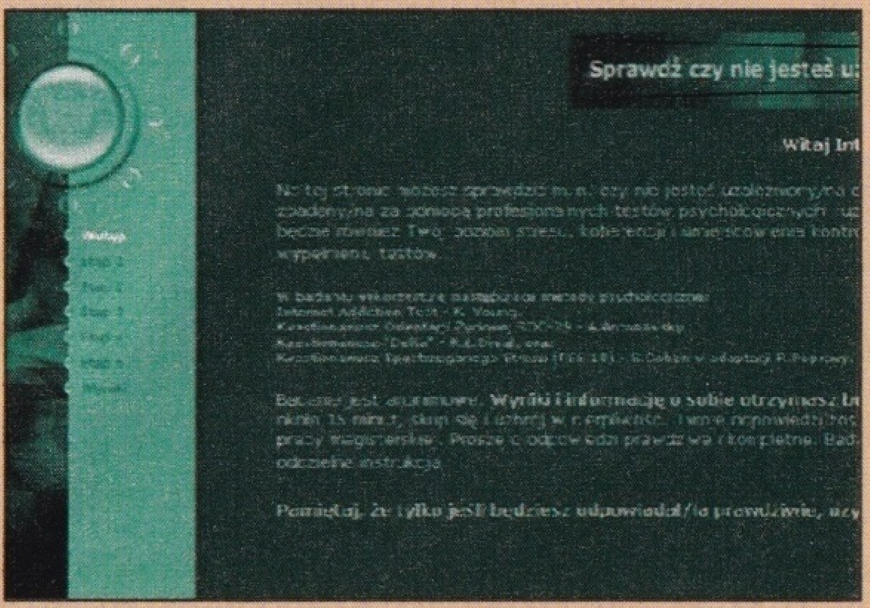
Zanim nastała era komputerów, gry karciane były bardzo popularne wśród młodych ludzi. Później przyszły pecety i wielu porzuciło karty dla trójwymiarowych cybernetycznych scenerii. Jednak niektórzy w dalszym ciągu wolą własną wyobraźnię, niezmąconą komputerowym blichtrem. Z myślą o nich powstała strona http://karcianki.gildia.com/, na której możesz poczytać o najpopularniejszych grach karcianych istniejących na rynku. Strona jest niezwykle bogata i składa się z kilkunastu obszernych działów przeznaczonych dla różnych typów graczy. Autorzy strony postarali się o estetyczną oprawę graficzną witryny. Jej dodatkowym atutem są linki do stron o podobnej tematyce.

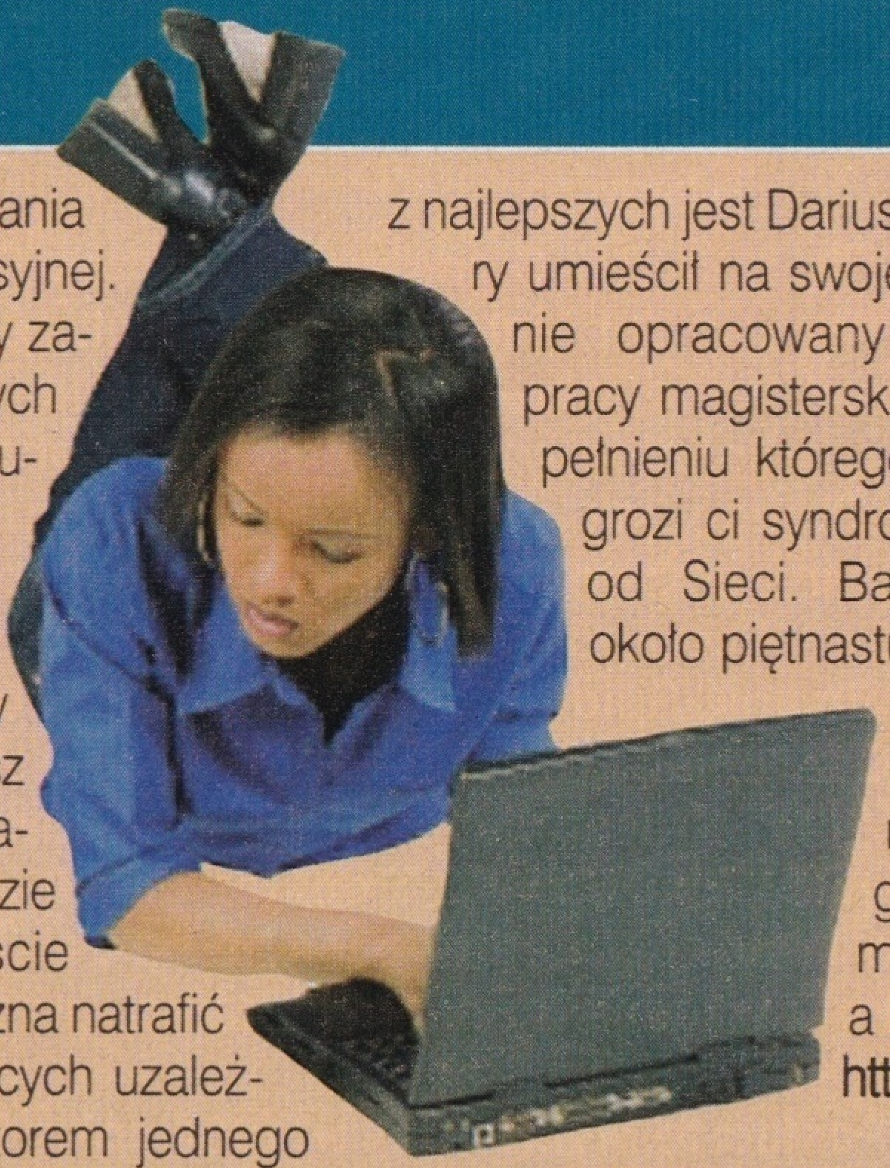




Teksty: Alexander Winciorek

Siecioholicy są wśród nas
http://mgr.duli.pl

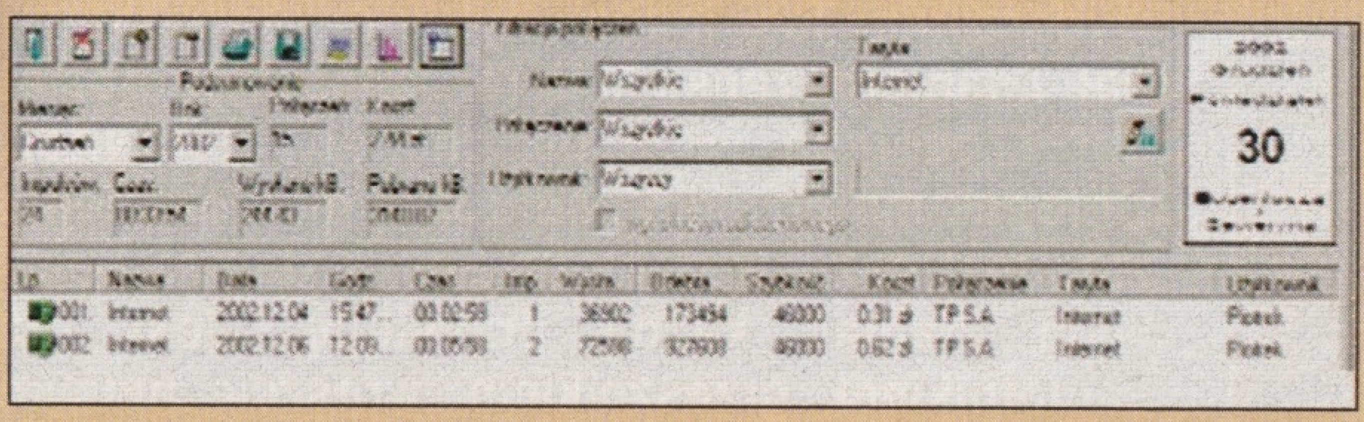




Czy od Internetu można się uzależnić? Okazuje się, że tak, i wcale nie jest to rzadkie zjawisko. Badania pokazują, że coraz więcej ludzi nie może obejść się bez Sieci. Wiele osób zaczyna dzień od sprawdzenia skrzynki e-mailowej oraz przeczytania postów na grupie dyskusyjnej. A po sprawdzeniu poczty zamiast wziąć się do innych zajęć zostaje przy komputerze do wieczora.

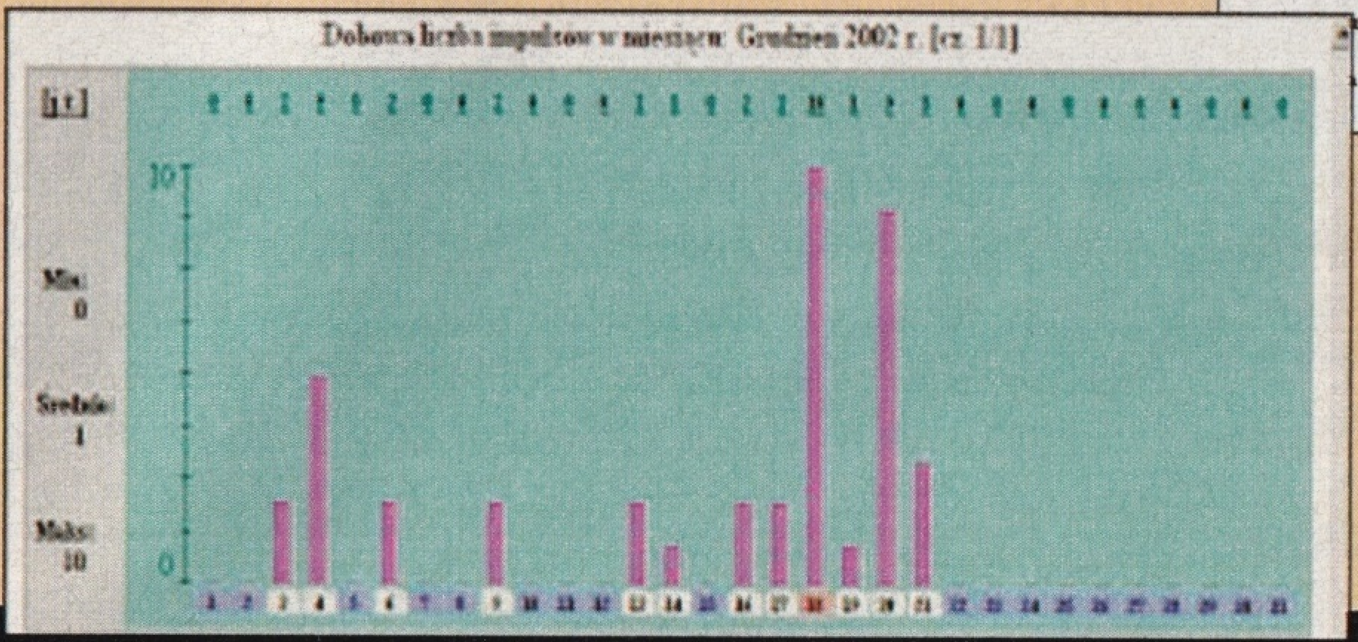
Jeśli spędzasz w Internecie dużo czasu, koniecznie sprawdź, czy przypadkiem nie zbliżasz się do niebezpiecznej granicy siecioholizmu. A gdzie się zbadać? Oczywiście w Internecie. W Sieci można natrafić na wiele testów dotyczących uzależnienia od Internetu. Autorem jednego z najlepszych jest Dariusz Dulewicz, który umieścił na swojej stronie rzetelnie opracowany (na potrzeby pracy magisterskiej) test, po wypełnieniu którego poznasz, czy grozi ci syndrom uzależnienia od Sieci. Badanie zajmuje około piętnastu minut i składa się łącznie z 96 pytań podzielonych na pięć grup. Strona mieści się pod adresem http://mgr.duli.pl.

Strażnik impulsów
http://republika.pl/gepek/impulsy.html



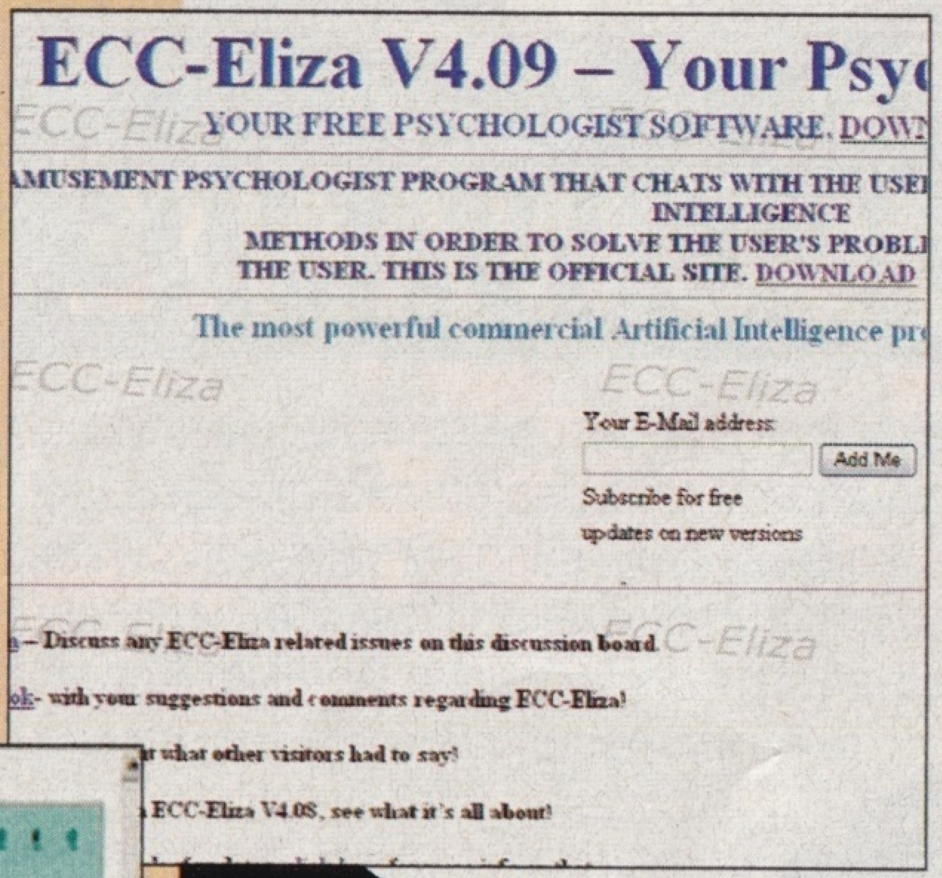
Program Impulsy już od ładnych kilku lat pomaga internautom zapanować nad rachunkami telefonicznymi. Przede wszystkim posiada wbudowany edytor taryf, poza tym obsługuje też ryczałt oraz taryfy sekundowe. Dzięki niemu możesz zapoznać się z prognozami wysokości rachunku oraz generować statystyki połączeń. W rozbudowanym bilingu zapisywane są parametry połączenia, łącznie z ilością pobranych i wysłanych danych. Dodatkową zaletą programu jest to, że z aplikacji może korzystać kilku użytkowników jednego komputera. Znajdziesz tu również specjalne pliki z opracowanymi taryfami dla poszczególnych operatorów. Są tu stawki obowiązujące w Telekomunikacji Polskiej, Dialnecie i Internetii.

Program Impulsy jest niezwykle prosty w obsłudze, a jego menu wyróżnia się dużą przejrzystością.

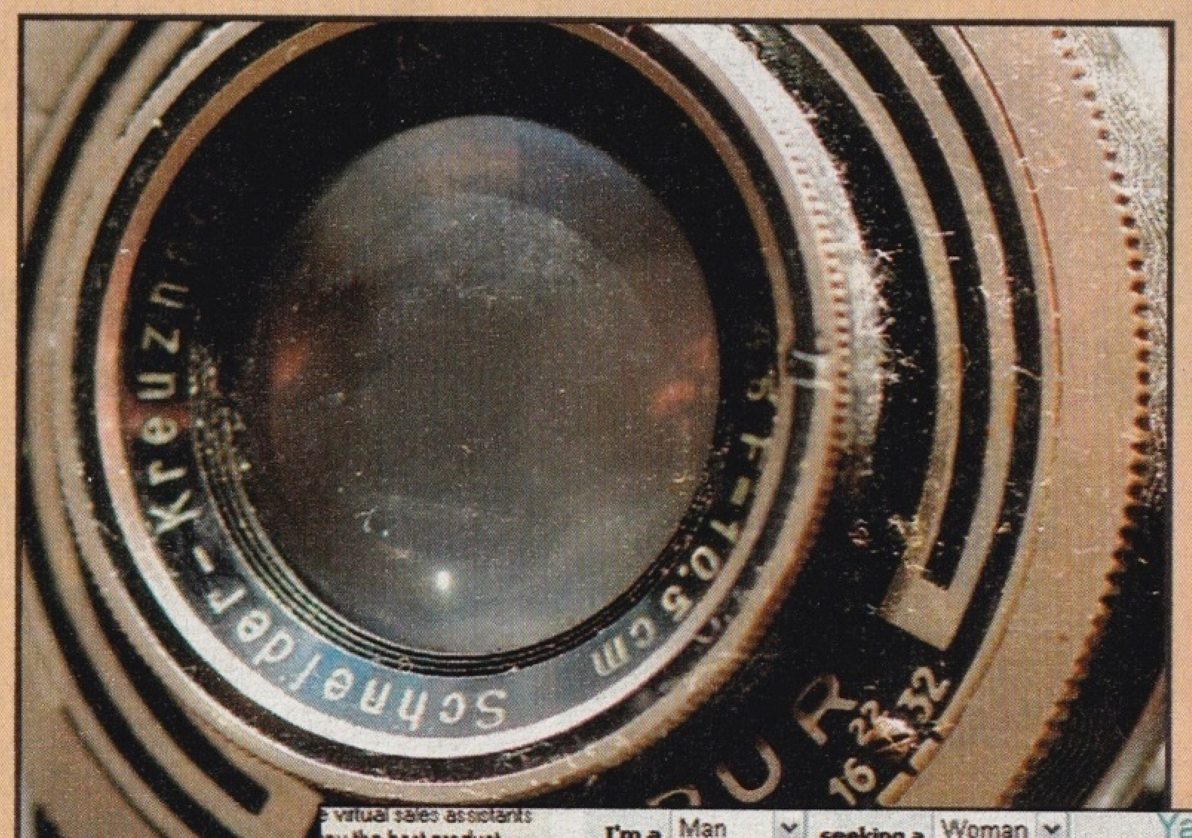


Wizyta u psychologa
http://ecceliza.cjb.net

Jeśli chcesz przekonać się, jak to jest leżeć na kozetce u psychologa, koniecznie skorzystaj z darmowej sesji u wirtualnego lekarza, który mieszka pod adresem http://ecceliza.cjb.net/. Z tej strony możesz ściągnąć program o wdzięcznej nazwie Eliza, który porozmawia z tobą jak prawdziwy psychoanalityk. Eliza jest bardzo cierpliwa – nawet, jeśli zasugerujesz jej, że nie jest zbyt mądra, to błyskotliwa pani psycholog zapyta cię, czy przypadkiem nie jesteś zdenerwowany, skoro podważasz jej kompetencje. Eliza do piękności nie należy, co oznacza, że interfejs programu jest bardzo ubogi i wygląda jak zwykłe okienko czata.



W 1991 roku twórca Elizy jako pierwszy zdobył za ten program prestiżową nagrodę Loebnera (przyznawaną najlepszemu programowi obdarzonemu Sztuczną Inteligencją), a później wygrywał ją jeszcze trzykrotnie.

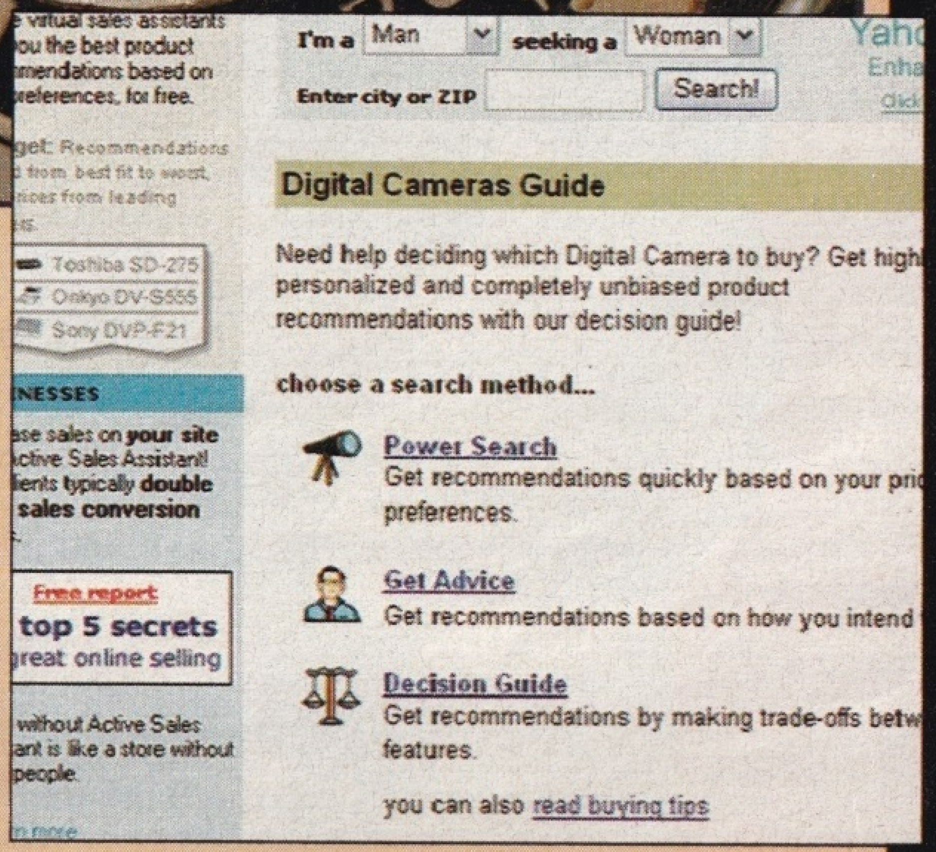


Jaki aparat?
http://www.digitalcameras.activebuyersguide.com

Urządzenia cyfrowe szturmem zdobywają rynek. Prawie wszystkie otaczające nas sprzęty wyposażane są w chipy, wyświetlacze kwarcowe i inne, mniej lub bardziej przydatne gadżety. W sklepie można kupić sterowany mikroprocesorem opiekacz, czajnik, a nawet szczoteczkę do zębów.

Nic dziwnego, że cyfrowa rewolucja nie ominęła również fotografii. W tym przypadku cyfrowe nie zawsze oznacza jednak lepsze. Ale wygoda i szybkość biorą górę nad jakością i aparaty cyfrowe sprzedają się jak świeże bułeczki.

Zanim podejmiesz decyzję, który model chciałbyś kupić, warto odwiedzić stronę: http://www.digitalcameras.activebuyersguide.com. Uzyskasz tu zdecydowanie bardziej kompetentne porady na temat wyboru sprzętu, niż w większości tradycyjnych sklepów. Działanie serwisu jest proste. Po prostu określasz wymagania, jakie powinien spełniać twój wymarzony aparat, a później już tylko wybierasz spośród dziesiątków dostępnych modeli.

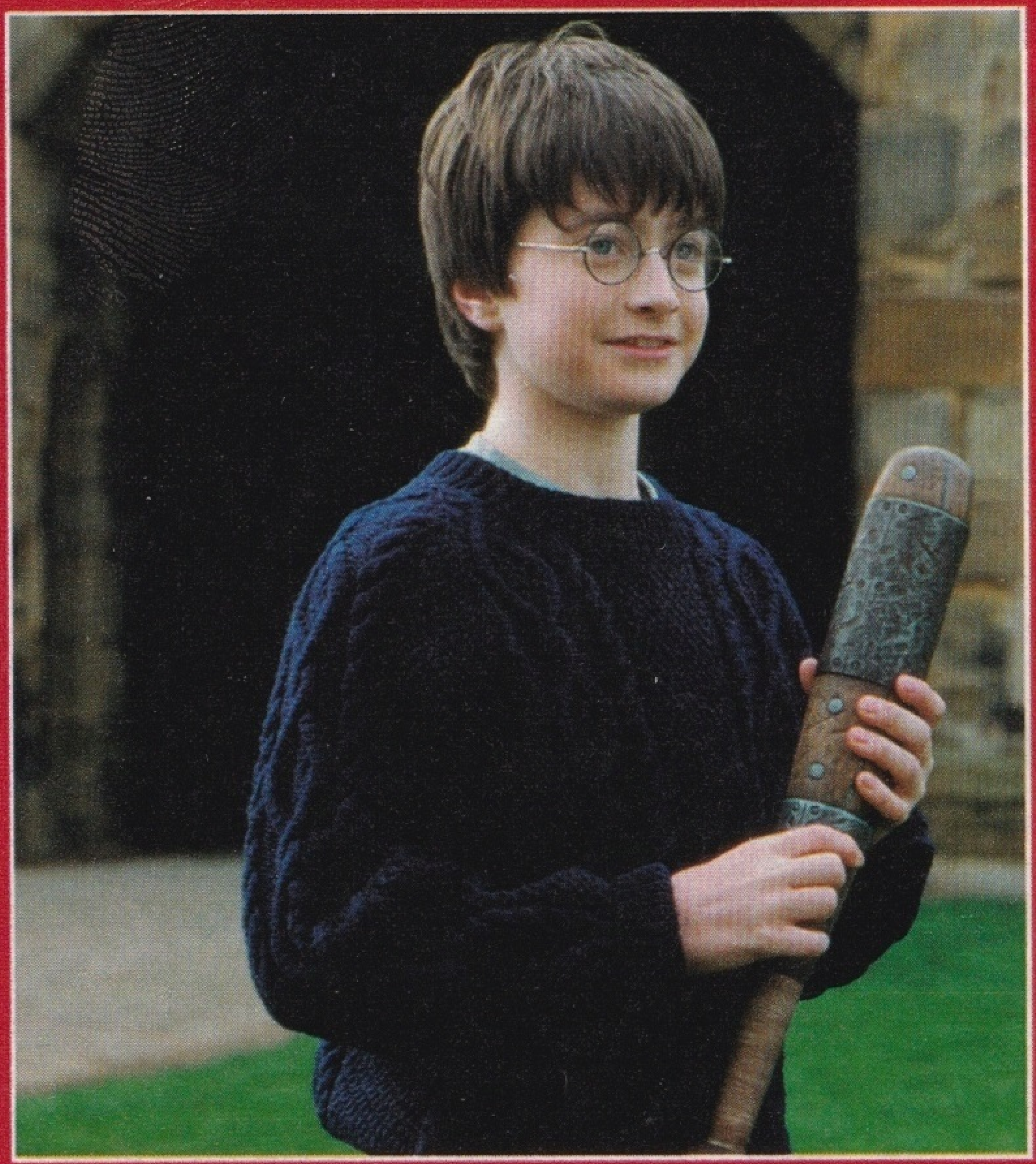


Straszna wiosna

Sukces „The Ring" spowodował, że wiosną na polskie ekrany trafi cała seria filmów grozy. W „28 dni później" grupa bojowników o prawa zwierząt włamie się do laboratorium i uwolni groźnego wirusa. Miesiąc później główny bohater obudzi się ze śpiączki i odkryje, że Londyn opanowały żywe trupy. Widzowie „Statku widmo" dowiedzą się, że na morzu pojawia się niespodziewanie statek, który zaginął pół wieku wcześniej. Na jego pokładzie zamieszkała bowiem demoniczna bestia. Z kolei „Łowca Snów" powstał na motywach powieści Stephena Kinga i przedstawi losy czwórki przyjaciół z lat dziecinnych. Na wyprawie myśliwskiej spotykają się oni ze zjawiskiem, którego nie widzieli nawet w swych najbardziej przerażających snach. Fanów kina grozy ucieszą też premiery „Oszukać przeznaczenie 2„ i „Oni".

Sequel, sequel...

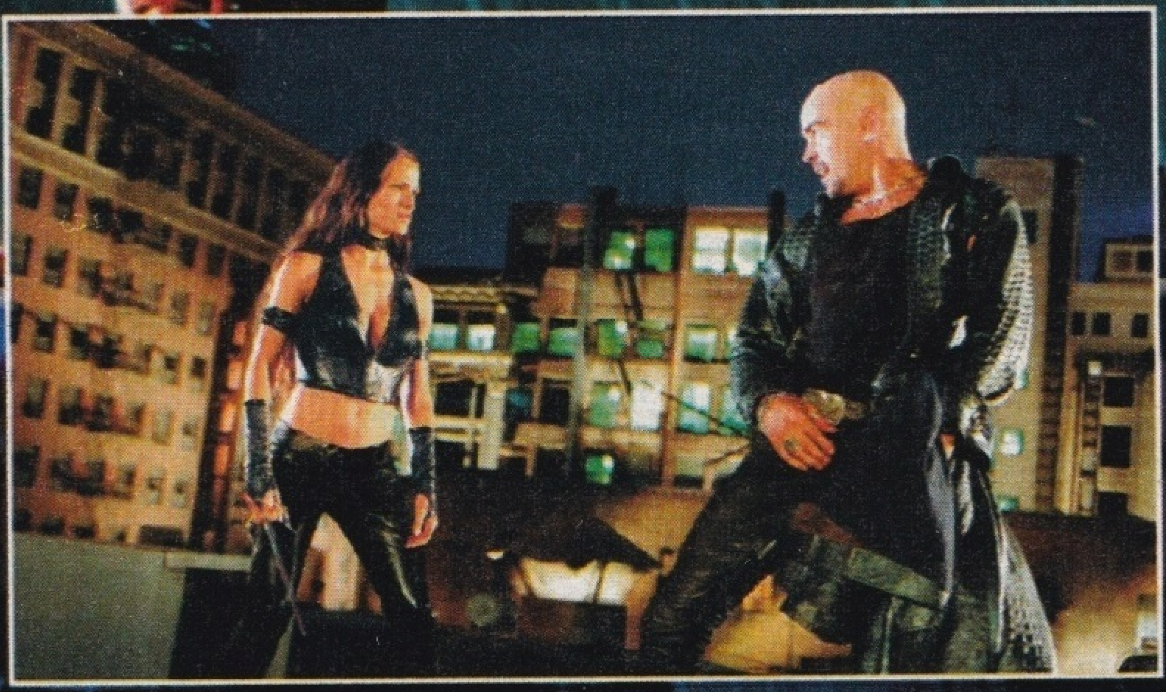
W lutym w Anglii rozpoczęły się zdjęcia do filmu „Harry Potter i Więzień Azkabanu". Na planie, prócz znanych widzom aktorów, pojawili się Gary Oldman (Syriusz Black) i Michael Gambon (profesor Dumbledore). Film trafi do kin latem 2004 roku. Z kolei w „Bad Boys 2", komedii sensacyjnej z udziałem Willa Smitha, para agentów służb antynarkotykowych rozpracuje bossa mafii z Miami. Jednocześnie trwają prace nad kontynuacjami takich przebojów jak „XXX", „Legalna blondynka" i „Scary movie". W przyszłym roku do kin trafi też drugi odcinek „Z Archiwum X".



Będzie Conan?

Bracia Wachowscy, znani wszystkim fanom s-f jako twórcy „Matrixa", rozpoczynają pracę nad swoim nowym filmem. Będzie to „King Conan: Crown of Iron", jeszcze jedna historyjka z życia najsłynniejszego osiłka w dziejach fantasy. Nie wiadomo jednak, czy w obrazie tym wystąpi Arnold Schwarzenegger, gwiazdor „Conana Barbarzyńcy" i „Conana Niszczyciela". W chwili obecnej przygotowuje on wraz z Jamesem Cameronem widowisko przygodowo-historyczne „Crusade". Latem Arnie wyruszy w podróż dookoła świata, związaną z promocją długo oczekiwanego obrazu „Terminator 3".

Daredevil



Stało się. Gigantyczny sukces finansowy „Spider-Mana" spowodował, że w Hollywood zapanowała moda na komiksowych bohaterów. W tym roku zobaczysz więc zielonego jak piłeczka tenisowa Hulka oraz zgraną niczym piłeczka tenisowa załogę X-Menów. Nieco później świat po raz kolejny ujrzy Batmana, Spider-Mana, Iron Mana, Supermana i Catwoman. Wróci też Punisher i Asterix, zaś w „Lidze Niezwykłych Dżentelmenów" kapitan Nemo, Tom Sawyer i doktor Jekyll otrzymają od królowej Wiktorii licencję na zabijanie. Zanim to jednak nastąpi, manto przestępcom spuści niejaki Daredevil.

Postać tę wykreował w 1964 roku Stan Lee, żywa legenda amerykańskiego komiksu. Ojciec Spider-Mana, X-Menów i Fantastycznej Czwórki opowiedział tym razem smutną historię Matta Murdocka, sympatycznego rozrabiaki, który w dzieciństwie stracił wzrok. Chłopak przeżył dzięki pomocy tajemniczego nauczyciela, który pokazał mu, jak wykorzystywać zmysły węchu, słuchu i dotyku. Kilkanaście lat później Matt został prawnikiem i wypowiedział wojnę przestępczości. W dzień gnębił bandytów na sali sądowej, w nocy – jako Daredevil – na ulicach rodzinnego miasta.



Autorzy filmu postanowili podążyć szlakiem wydeptanym przez dwie pierwsze części „Batmana". Nakręcili więc obraz dużo bardziej mroczny od „Spider-Mana", obfitujący w widowiskowe sceny akcji i mrożące krew w żyłach wydarzenia. Taki jednak był komiksowy oryginał. Zdaniem Franka Millera, „Daredevil" posiadał i posiada wszelkie cechy... złoczyńcy. Chłopak ma bowiem nadludzką moc czynienia zła. Jest oszustem, złodziejem i kłamcą gotowym złamać każdą przysięgę. Jest też samotnikiem, grzesznikiem, wreszcie pełnym wewnętrznego mroku prawnikiem, który bez wahania łamie prawo. Dobrze chociaż, że nie jest politykiem...

Polowanie na króliki

Australia jest dla Europejczyków niezmiernie fascynującym kontynentem. To przecież tam mieszkają dziobaki, kangury, wilki workowate, strusie emu, półtorametrowe dżdżownice, wombaty, a także cała armia misków koala. W takim bogactwie nie sposób mieć smutnej minki... Tymczasem niecałe sto lat temu Aborygeni, rdzenni mieszkańcy kontynentu, traktowani byli gorzej niż Indianie w zabitym dechami wieku XIX!



Akcja „Polowania na króliki" rozpoczyna się w 1931 roku. Australijski rząd prowadzi nieludzką akcję „ratowania młodości wybielonym Aborygenom". W ramach niej malutka Molly zostaje siłą odebrana rodzicom. Wraz z setką podobnych sobie dzieci trafia do „sierocińca", w którym ma się zintegrować z białą ludnością oraz zdobyć podstawowe wykształcenie. Nowy dom i niezrozumiały styl życia nie przypadają dziewczynce do gustu. Molly postanawia zabrać młodszą siostrę oraz kuzynkę i czym prędzej uciec ze świata białych. Sęk w tym, że od domu dzieli ją około 2500 kilometrów dżungli i pustyni. Jedynym drogowskazem dla dzieci będzie płot na króliki, przecinający kontynent na pół i ciągnący się z północy na południe.

Większość plenerów wykorzystanych w „Polowaniu na króliki" znaleziono w Południowej Australii. Na południe od Adelaide zbudowano dekoracje ośrodka w Moore River, które scenograf Roger Ford określił jako „prawdziwe aż do bólu". Ford obawiał się, że trzeba będzie na potrzeby filmu zbudować wielokilometrowy płot, ale okazało się, że nieopodal stacji spędu owiec Moolooloo zachowało się jeszcze kilka jego odcinków. Co najważniejsze, cała historia powstała na bazie autentycznych wydarzeń!

Księga dżungli 2



Nie wszyscy mali chłopcy mają szczęście wychowywać się w dżungli wielkiego miasta. Na świecie nie brakuje bowiem szkrabów, dla których dżungla wielkiej dżungli jest jedynym domem. Dzieciństwo w lesie spędził znany z „Księgi Dżungli" Mowgli. Obecnie mieszka w niedużej wiosce, ma młodszego brata Ranjana i uroczą przyjaciółkę Shanti. Maluch wciąż jednak tęskni za przyjaciółmi z kniei, zwłaszcza za misiem Baloo o mięciutkim futrze, który był dla niego niewyczerpanym generatorkiem przygód.

Pewnego ślicznego jak mały szympans dnia Mowgli postanawia – wbrew woli swych ludzkich opiekunów – odwiedzić starych znajomych i chociaż przez chwilkę potarzać się z nimi po ziemi. Nie mówiąc nic nikomu, wyrusza na pełną niebezpieczeństw wyprawę. W tym samym czasie do jego wioski zagląda Shere Khan, potężny kocur darzący chłopca szczerą i nieskrywaną nienawiścią. Urocza Shanti po krótkiej burzy mózgów z samą sobą dochodzi do wniosku, że należy czym prędzej ostrzec Mowgliego, gdyż grozi mu śmiertelne niebezpieczeństwo. Dzielna dziewczynka wyrusza do lasu, którego nie zna i którego strasznie się boi. Mała nie wie, że Ranjan podąża jej śladem...

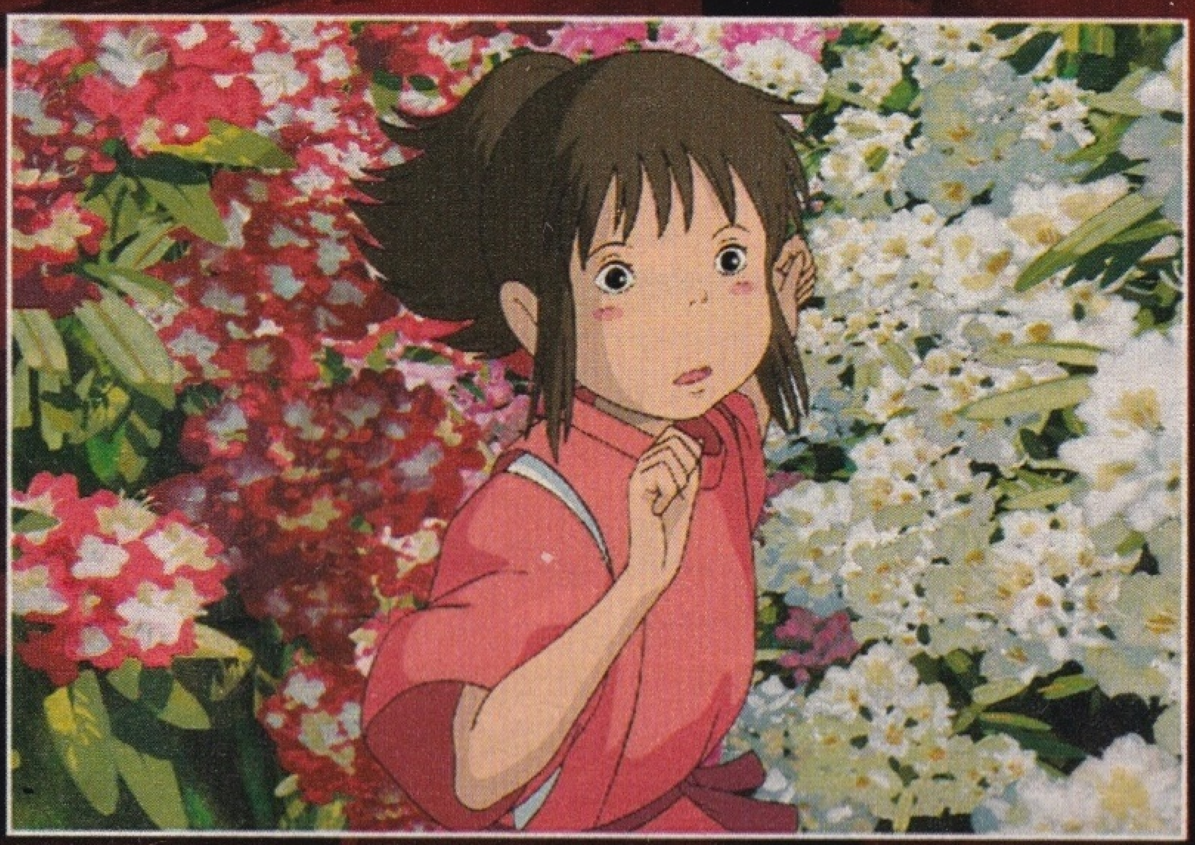
„Księga Dżungli 2" to najnowszy obraz wytwórni Walta Disneya, a zarazem opowieść o prawdziwej przyjaźni oraz odpowiedzialności. Jego siłą jest ciekawy scenariusz, dobra muzyka, a przede wszystkim znakomite animacje, nad którymi pracował sztab składający się z około 300 ludzi. Michael Peraza zdradził CLICKOWI ich największą tajemnicę: „Myszka Miki podbiła serca widzów dlatego, że była pulchna. Zaokrąglone i miękkie kształty nie budzą lęków i są dobrze postrzegane przez dzieci. Dlatego właśnie disneyowskie czarne charaktery, takie jak Shere Khan czy Cruella De Mon, mają nieco zaostrzone rysy. Dzięki temu widzowie bez trudu identyfikują ich jako złoczyńców". Clickers też ma miękkie kształty... za to język ostry jak brzytwa.

Spirited Away



Trening czyni mistrza – mówi jedno z popularnych przysłów. I rzeczywiście, kiedy nasz odrzutowy skoczek Adam Małysz zrezygnował z zawodów w Willingen i zaszył się w jakiejś dziurze, by potrenować, błyskawicznie odzyskał formę i zdobył tytuł mistrza świata. W filmie animowanym podobną metodę zastosowali Japończycy. Przez wiele lat rysowali przeciętne seriale dla dzieci opóźnionych w rozwoju. Zyskali taką wprawę, że ich pełnometrażowy obraz „Spirited Away. W krainie bogów" obwołano rewelacją.

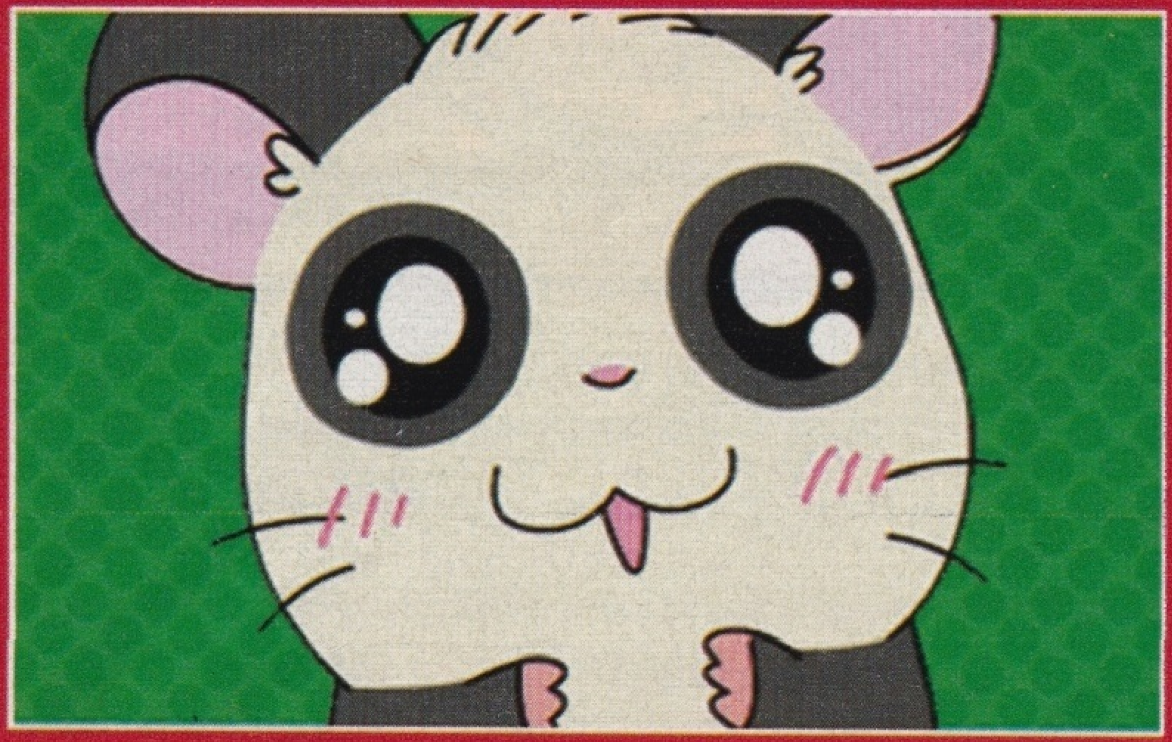
Film opowiada o małej, niezwykle kapryśnej dziewczynce o imieniu Chihiro, która uważa, że to właśnie jej już wszystko się należy. Smarkula nie wie, że już wkrótce będzie musiała zmienić poglądy na życie i nauczyć się przyjaźni, odwagi oraz wyjątkowo skomplikowanego słówka „poświęcenie". Pewnego dnia rodzice oznajmiają samozwańczej Małej Księżniczce, że muszą wyprowadzić się z jej ukochanego domu. Dziewczynka obraża się na nich i ani myśli tego ukrywać. W dniu przeprowadzki Chihiro trafia do wielkiego, czerwonego budynku z wejściem przypominającym tunel. Po jego drugiej stronie mieści się całe miasto! Rodzice dziewczynki przyłączają się do trwającej tam uczty i... zamieniają się w świnie. Okazuje się bowiem, że otaczającym ją światem rządzą starożytni bogowie oraz zła czarownica Yubaba. Wszyscy przybysze są zaś zamieniani w zwierzęta i zabijani! Aby uratować rodziców, Chihiro będzie musiała zapomnieć o krnąbrności i lenistwie, a także nauczyć się być użyteczną.



W czasie prac nad filmem wykorzystano oczywiście komputery. Większość szkiców i scen powstała co prawda na papierze, lecz później skanowano je, wzbogacano o dodatkowe efekty i montowano na ekranie monitora. Największy problem sprawiło autorom zsynchronizowanie kolorów na wszystkich komputerach stojących w studiu. Okazało się bowiem, że każdy z nich wyświetla trochę inne barwy. Oj, w CLICKU wiemy coś na ten temat!

Chomik w akcji

Hamtaro to nowe anime pokazywane na kanale FOX KIDS, które opowiada o przygodach małego chomiczka należącego do pięcioletniej Laury. Zwierzątko ma 9 cm wzrostu, ale kłopoty, w które się pakuje, zawsze są dużego formatu. Hamtaro za wszelką cenę chce ustrzec swoją właścicielkę przed problemami dorastania. Jego niezwykły spryt i wielka pomysłowość sprawiają, iż najmniejszy kłopot urasta do rangi monumentalnego nieszczęścia. Jednak chomiczek nie jest sam, pomagają mu przyjaciele – polny chomik Bossa, wynalazca Panda, śpiewający poeta Luzak, gwiazdor Toni, Śpioch, głodomór Łatka i elegancka Biż. W serialu nie znajdziecie przemocy, konfliktów międzyplanetarnych czy rozterek egzystencjalnych głównego bohatera. Hamtaro to po prostu opowieść praktycznie o niczym, ale dzieciom na całym świecie się podoba.



Koń trojański na ekranie

Wolfgang Petersen („Niekończąca się opowieść") przygotowuje „Troję" – wysokobudżetowy obraz historyczny na motywach eposu Homera. Do współpracy zaprosił najmodniejszych aktorów początku XXI wieku – Brada Pitta (Achilles), Orlando Blooma (Parys), Seana Beana (Odyseusz), Petera O'Toole (król Priam) i Brendena Gleesona (Ajaks). Zdjęcia miały rozpocząć się w kwietniu w Maroku, jednak ze względu na zbliżającą się wojnę w Iraku postanowiono przenieść je do Meksyku.

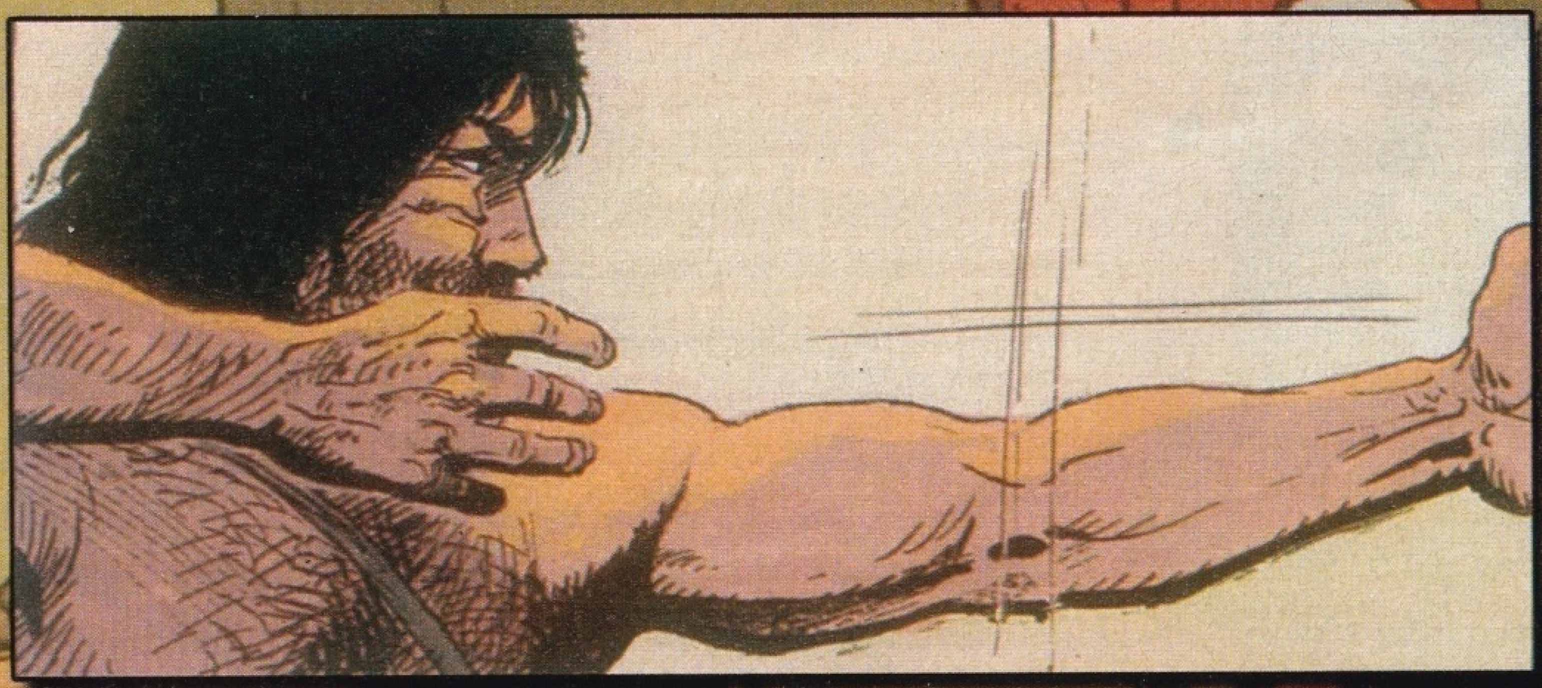
Italian Job

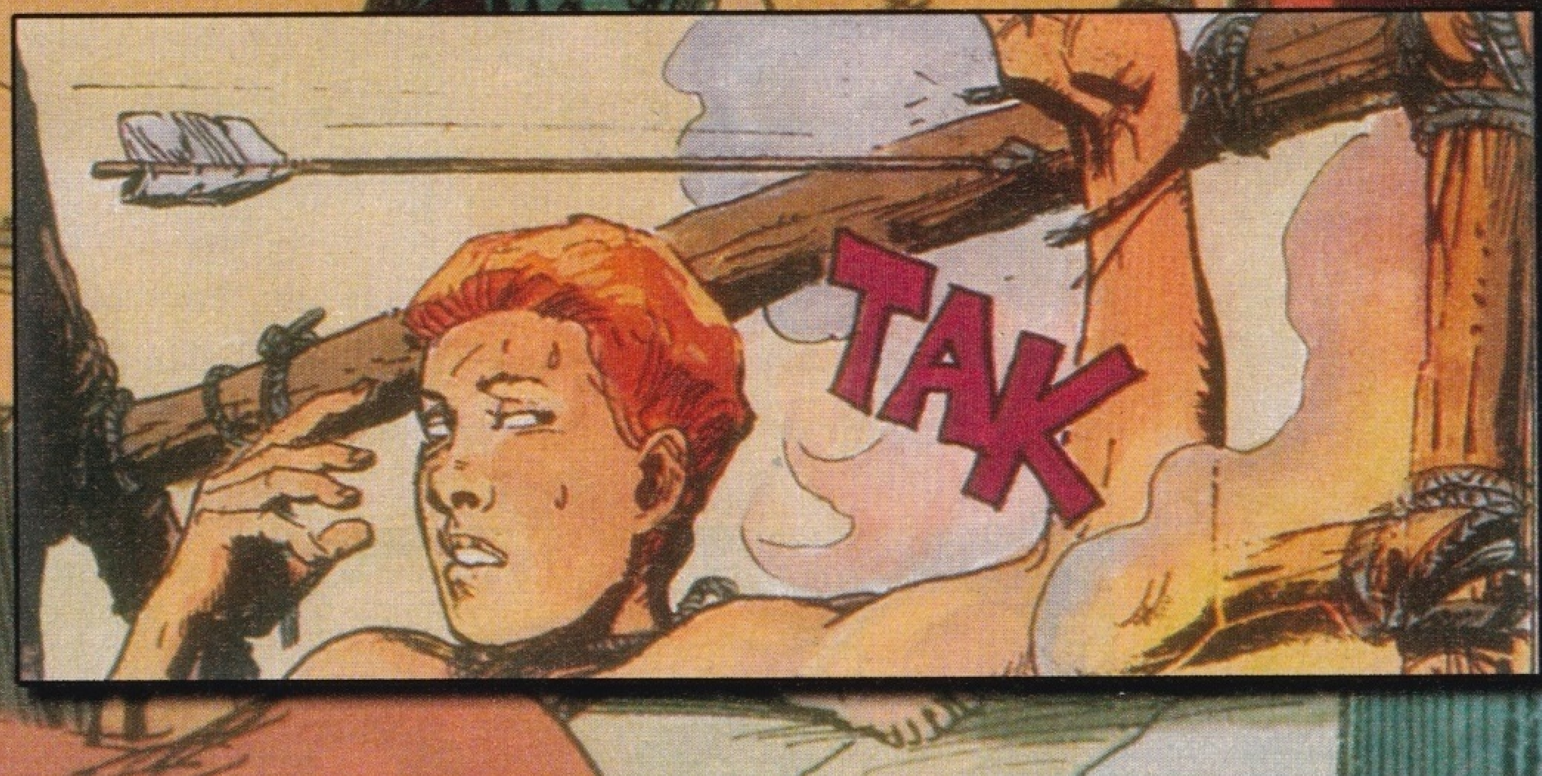
Wydana rok temu gra komputerowa ITALIAN JOB przypomniała hollywoodzkim bossom o tym starym, dobrym filmie. Scenariusz w ciągu miesiąca został uwspółcześniony, niemal od razu rozpoczęto też zdjęcia. Opowieść o gangsterach planujących we Włoszech skok swojego życia będzie okazją dla Marka Whalberga i Edwarda Nortona do przypomnienia się szerokiej publiczności.

Koniec ze Stallone?

Sylwester Stallone, gwiazdor kina akcji z połowy lat 80., nie miał ostatnio najlepszej passy. Jego kolejne produkcje – m.in. „Tunel", „Wyścig" i „Dorwać Cartera" – nie zwróciły kosztów produkcji. W efekcie duże hollywoodzkie studia zadecydowały, że nowe filmy z udziałem aktora trafią od razu na kasety wideo, z pominięciem premiery kinowej. Los ten czeka m.in. thriller „Eyes see you", „Avenging Angelo" i „Dolan's Cadillac". Stallone liczy, że odzyska dobrą passę, kręcąc sequele. Produkcja „Rocky 6" już ruszyła, gotowy jest też scenariusz „Rambo 4", opowiadający o wojnie z terrorystami...

Teksty: Michał „Joel" Zacharzewski; Zdjęcia: Syrena Entertainment Group, Monolith, Warner Bros



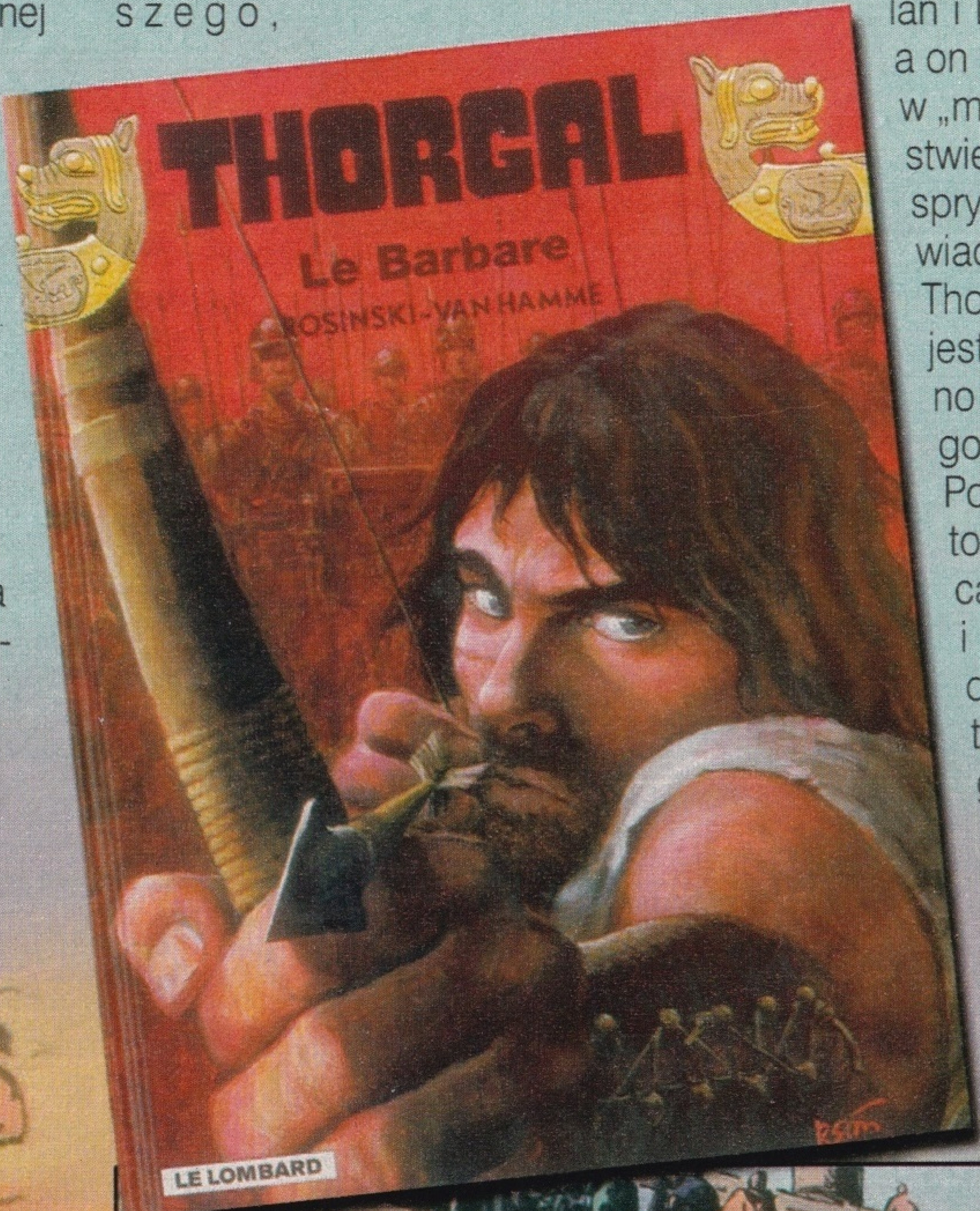




BARBARZYŃCA THORGAL

Coraz częściej dzieje się tak, że od premiery, powiedzmy francuskiej, jakiegoś komiksu upłynie ledwie kilka tygodni, a już mamy w rękach jego polskie wydanie. Dotyczy to na przykład nieśmiertelnej serii „Thorgal", tworzonej przez scenarzystę Jeana Van Hamme i rysownika Grzegorza Rosińskiego, niezmiennie popularnej od niemal trzydziestu lat (w poprzednim numerze CLICKA! zamieszczona jest recenzja gry CURSE OF ATLANTIS: THORGAL'S QUEST, powstałej na podstawie tej sagi). Nie ma sensu rozpisywać się, kim jest Thorgal, skąd pochodzi i jakie miał dotychczas przygody. Jeśli istnieje ktoś, kto o nim wie tyle, co ja o parlamentarnej korespondencji międzyklubowej (w znaczeniu „nic"), niech sięgnie po starsze numery CLICKA!

15 marca, przy okazji III Warszawskich Spotkań Komiksowych, odbędzie się polska premiera najnowszego,



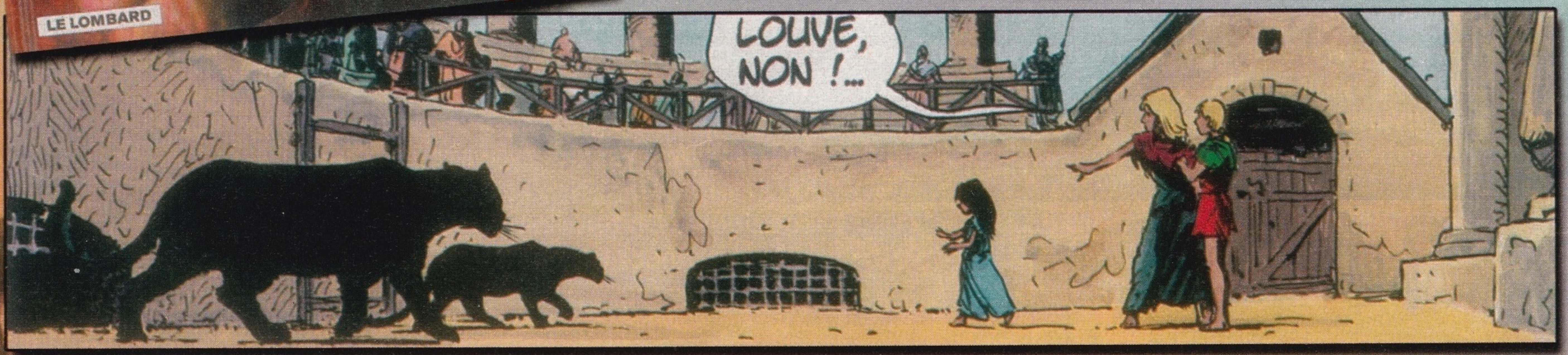
27 już albumu „Thorgala". Jest on zatytułowany „Barbarzyńca" i przenosi bohaterów w miejsce przypominające antyczną, rzymską prowincję. Rodzina Thorgala – żona Aaricia i dzieci: Jolan i Louve, stają się zakładnikami, a on sam zmuszony jest do udziału w „mini" igrzyskach. Tutaj o zwycięstwie decyduje nie tylko siła, ale spryt i odwaga. Jak powszechnie wiadomo, tych cech nie można Thorgalowi odmówić (w dodatku jest piękny i szlachetny, i na pewno świetnie by gotował, gdyby go żona ciągle nie wyręczała). Po dość leniwych poprzednich tomach, „Barbarzyńca" powraca do konwencji przygodowej i dynamicznej, przy czym bardzo przypomina mój ulubiony tom, „Łuczników", gdzie Thorgal prezentuje niemal nadprzyrodzone zdolności snajperskie.

„Thorgal" stanowi przykład takiego komiksu, który w naturalny sposób łączy pokolenia. Ojcowie przekazują kolekcję przygód dzielnego, naturalizowanego Wikinga synom, ci z kolei swoim synom, a nierzadko i córce się coś dostanie. Po najnowsze części i wznowienia sięgają uczniowie na równi ze studentami i pracownikami Głównego Urzędu Statystycznego, chłopcy i dziewczęta, policjanci i złodzieje, tancerki i wioślarze, Batman i Robin, Lew i Rywin. Jest to fenomen, ale nic w tym dziwnego – dobra historia, z uniwersalnym przekazem i odrobiną moralizatorstwa nie starzeje się szybko, a klasyczna, realistyczna kreska tylko ją uwiarygodnia.

Krąży plotka, że wraz z trzydziestym tomem z serią pożegnać się ma Jean Van Hamme. Czy będzie to oznaczało koniec Thorgala, czy może pisaniem kolejnych przygód zajmie się inny utalentowany scenarzysta? Osobiście mam nadzieję, że plotka okaże się tylko plotką. Na pewno cieszyłbym się, widząc, jak mój hipotetyczny syn/córka (niepotrzebne skreślić) czyta kolejne tomy komiksu.

Marcin Kułakowski
Ilustracje: © 2003 EGMONT POLSKA





Konkurs SMS

Kim jest Aaricia, żona Thorgala?
a. czarodziejką
b. najemną wojowniczką
c. księżniczką Wikingów
d. utylizatorem odpadów wtórnych

Jeśli chcesz wygrać jeden z 20 najnowszych komiksów o przygodach Thorgala, weź udział w naszym konkursie. Odpowiedz na podane obok pytanie. Rozwiązanie wpisz w treść SMS'a – CL.TH.# zamiast # podając A, B, C lub D – i wyślij pod numer 7164. Na odpowiedzi czekamy do końca marca.

Koszt wysłania SMS'a wynosi 1.22 zł z VAT. Usługa dostępna w sieciach Plus GSM, Era, Idea. Dane uczestników nie będą wykorzystywane w celach marketingowych i posłużą wyłącznie do wysyłki nagród.

logosy

Ściągnij sobie logo już teraz

7164
cena: 1 zł + VAT

AA09.003139	AA09.007264	AA09.005046	AA09.011526	AA09.001589	AA09.005118	AA09.008118	AA09.011537	AA09.011540
AA09.007832	AA09.007849	AA09.003783	AA09.011536	AA09.003378	AA09.006346	AA09.007168	AA09.005087	AA09.006441
AA09.005644	AA09.006481	AA09.002524	AA09.007172	AA09.005712	AA09.003333	AA09.007156	AA09.003799	AA09.001594
AA09.008272	AA09.006463	AA09.007207	AA09.008192	AA09.005016	AA09.006407	AA09.007845	AA09.008258	AA09.003170
AA09.008098	AA09.007208	AA09.001572	AA09.005110	AA09.003157	AA09.007233	AA09.006433	AA09.007255	AA09.006467
AA09.004953	AA09.005024	AA09.006405	AA09.003759	AA09.008424	AA09.008256	AA09.008445	AA09.011538	AA09.005194
AA09.011531	AA09.005049	AA09.011527	AA09.006471	AA09.004918	AA09.003345	AA09.006542	AA09.007888	AA09.005051
AA09.007205	AA09.011533	AA09.006347	AA09.006335	AA09.008039	AA09.007828	AA09.011535	AA09.006344	AA09.007187
AA09.002116	AA09.003816	AA09.011539	AA09.005183	AA09.003359	AA09.006437	AA09.001600	AA09.003808	AA09.003379

wiadomości graficzne

Wyślij SMSa o treści AA09.(numer wiadomości graficznej) pod numer **7265, cena 2 zł + VAT**

AA09.009290	AA09.011015	AA09.010488	AA09.014353	AA09.013105
AA09.009523	AA09.009354	AA09.009352	AA09.009298	AA09.010478
AA09.014355	AA09.009256	AA09.014351	AA09.010479	AA09.009255
AA09.009254	AA09.009447	AA09.011024	AA09.009334	AA09.009339
AA09.014354	AA09.010484	AA09.011550	AA09.010496	AA09.011021
AA09.013106	AA09.014352	AA09.013107	AA09.009347	AA09.009308

Więcej znajdziesz na naszej stronie:

telefony.bravo.pl

Jeżeli chcesz mieć nowe logo lub dzwonek, wyślij SMS o treści: **AA09.(numer logo lub dzwonka)** pod numer **7164**. Płacisz za to **tylko 1 zł + VAT**

Możesz również ściągnąć **SUPER HITY** oraz **wiadomości graficzne**, wysyłając SMSa pod numer **7265**. Kosztuje Cię to **tylko 2 zł + VAT**. Jeśli chcesz wysłać logo lub dzwonek znajomemu, wystarczy ze swojego telefonu wysłać SMS pod numer **7164** lub **7265** (dla **SUPER HITÓW** i **wiadomości graficznych**) o treści: **AA09.(numer logo lub dzwonka). numer telefonu znajomego**, np. AA09.105599.506517666

Usługa dostępna tylko dla wybranych modeli telefonów Nokia

dzwonki

7164
cena 1 zł + VAT

AA09.013339 Karina Costa, I say a little prayer
AA09.012890 M.Carey, Against all odds
AA09.012888 V.Amorosi, Absolutely everybody
AA09.014069 Jeanette, Rock My Life
AA09.013463 Madonna, What it feels
AA09.010092 Sclub7, Bring it all back
AA09.014067 Guano Apes, You Can't Stop Me
AA09.012998 Ich Troje, Lęk
AA09.012996 Ich Troje, Walizka
AA09.013342 Reamonn, Supergirl
AA09.012969 DJ Otzi, Do wah diddy
AA09.013049 Stachursky, Nigdy, kochanie
AA09.012987 Enrique Iglesias, Sad eyes
AA09.012983 S.H.E, Can't get you out of my head
AA09.012981 Mellow Trax vs. Shaft, Mucho mambo
AA09.007074 Beverly Hills Cop
AA09.010085 Modjo, Lady

dzwonki superhity

7265
cena 2 zł + VAT

AA09.009220 Tiziano Ferro, Perdono
AA09.009204 Kasia Klich, Lepszy model
AA09.009177 Jennifer Lopez, Thing
AA09.014076 Wilki, Ja ogień ty woda
AA09.009158 Britney Spears, Don't let me be
AA09.009208 Tatu, Nas ne dogonyat
AA09.011872 Tatu, All the things she said
AA09.014077 Robbie Williams, Feel
AA09.014073 Roxette, A thing about you
AA09.011866 Red Hot Chili Peppers, The zephyr song
AA09.011862 Nelly, Kelly Rowland, Dilemma
AA09.014075 Shania Twain, I'm gonna getcha good
AA09.014070 Avril Lavigne, Sk8er Boi
AA09.014068 Ich Troje, Żadnych Granic
AA09.013344 Shakira, Objection
AA09.009218 Eminem, Cleaning out my closet
AA09.013337 Sarah Connor, Skin on skin

Palmtop z komórą

Od mniej więcej roku na rynku pojawiają się urządzenia wielofunkcyjne, będące skrzyżowaniem telefonu komórkowego, pada i czasami również cyfrowego aparatu fotograficznego. Rok temu zaprezentowano P800 – produkt firmy Sony Ericsson, który spełnie wszystkie wyżej wymienione kryteria. Niebawem P800 powinien pojawić się również na rynku polskim.

Ten komunikator osobisty przeznaczony jest głównie dla biznesmenów. Jednak jego funkcjonalność, przejawiająca się w możliwości obsługi aplikacji tworzonych w języku Java, pozwala wykorzystywać to urządzenie również w innych celach. P800 może np. służyć jako przenośna konsola. Fabrycznie zainstalowane gry obsługuje się, korzystając z rysika i dotykowego ekranu oraz wielofunkcyjnego pokrętła Jog-Dial. Od czasów zaprezentowania P800 na targach CEBIT przybyło mu złącze kompatybilne z kartami pamięci Memory Stiuk Duo. Dzięki temu użytkownik może rozszerzać wewnętrzną pamięć urządzenia o pojemności 12 MB o moduły dowolnej wielkości. Odpowiednio duża pamięć RAM może być wykorzystywana do odtwarzania filmów w formacie MPEG4 lub plików muzycznych MP3. W pamięci urządzenia dostępne są takie gry, jak np. szachy, pasjans i FACECI W CZERNI II. Ta ostatnia jest grą w pełni trójwymiarową. Gracz porusza się według schematu narzuconego przez urządzenie i w zasadzie jedynym jego zadaniem jest strzelanie do Obcych z innej planety – dotykając przeciwnika rysikiem – oraz przeładowywanie broni pokrętłem Jog-Dial. Cena urządzenia na rynku polskim nie jest jeszcze znana (prawdopodobnie będzie ona zbliżona do 4000 zł netto).

Specyfikacja techniczna:

- System pracy: GSM 900/1800/1900
- System operacyjny: Symbian OS 7.0
- Procesor: RISC ARM9
- Wymiary: 117 x 59 x 27mm
- Waga: 158 g
- Max. czas rozmowy: do 13 godzin
- Max. czas czuwania: do 400 godzin
- Wyświetlacz: graficzny, dotykowy, rozdzielczość 208 x 320 punktów, 4096 kolorów
- Komunikacja: port Bluetooth, IrDA i USB

Wiadomości: SMS, EMS, MMS
Melodie dzwonka: polifoniczne
Dostępne aplikacje: WideoPlayer, AudioPlayer, Microsoft Word, Excel, PowerPoint, Acrobat Reader

3650

Nokia wprowadza na polski rynek kolejny model telefonu komórkowego z rozbudowanymi funkcjami obsługi obrazu. Model 3650 posiada wbudowany aparat fotograficzny, kamerę wideo oraz obsługuje wiadomości MMS. Najnowsza Nokia ma też kolorowy ekran, mogący wyświetlać 4096 kolorów w rozdzielczości 176 x 208 punktów.

Ciekawostką jest dołączone oprogramowanie RealOne Player, pozwalające pobierać i odtwarzać dźwięk oraz filmy z Sieci. Jak na nowoczesny telefon przystało, 3650 obsługuje też pocztę elektroniczną i pozwala przeglądać zasoby Internetu. Całość pracuje pod kontrolą systemu Symbian OS. Na razie nie znamy ceny tego cacka...



Sound PRO 5.1 HTS

Pod skomplikowaną nazwą 5.1 Home Theater System NM2500 kryje się nowy zestaw głośnikowy firmy Manta. Składa się on, jak nietrudno się domyślić, z głośnika centralnego, subwoofera (z panelem kontrolnym) oraz czterech satelitek. Zadbano również o wyposażenie zestawu w pilota. Całość wykonana jest bardzo estetycznie, drewniane obudowy głośników prezentują się znakomicie. Również zestaw kabli zaoferowanych przez producenta powinien spełnić wszelkie oczekiwania użytkownika. Jedną z nielicznych wad zestawu jest brak wyjścia słuchawkowego (mały jack) na panelu sterującym – utrudnia to korzystanie z kolumn np. w nocy, gdy druga połowa smacznie śpi... I na koniec parametry głośników: subwoofer 30W, satelitki 4.5W, głośnik centralny 2W.; cena: 599 zł.



Cooltowe i tanie

Dwie kolejne, markowe sieci sklepów – Giacomelli Sport i Zibi – weszły do systemu „Najlepszych punktów w mieście" sieci Coolt.pl. Posiadacze kart rabatowych Coolt.pl mogą korzystać ze zniżek w sklepach należących do obydwu sieci. W Zibi zegarki Casio i Fossil oferowane są z 10% rabatem, a na resztę asortymentu obowiązuje 5% zniżka. W sieci marketów sportowych Giacomelli posiadacz karty otrzyma 10% rabat na wszystkie dostępne towary.

W ramach systemu rabatowego Coolt.pl w całym kraju funkcjonuje sieć punktów handlowych pod wspólną marką „Najlepsze punkty w mieście". Posiadacze karty rabatowej Coolt.pl mogą korzystać ze zniżek od 5 do 50% w punktach handlowych, usługowych, kawiarniach, kinach i klubach w całej Polsce. Kartę rabatową Coolt.pl można kupić m.in. w Bileteriach Empiku na terenie całego kraju.



LEGO SPORTS

Wielki sport na małą skalę. Takie hasło reklamowe promuje nową serię klocków, wypuszczonych na rynek przez potentata w tej dziedzinie, firmę LEGO. Seria LEGO Sports, bo o niej mowa, miała swoją polską premierę 10 lutego br. Zaprezentowano wtedy zestawy do gry w hokeja i koszykówkę. Ale to dopiero początek zabawy. Jesienią pojawią się kolejne pudełka z klockami, tym razem przeznaczone dlo miłośników sportów ekstremalnych.

Lego Sports to klocki nowej generacji, odwzorowujące autentyczne dyscypliny sportu. Znajdziesz tu stadiony i boiska oraz postacie zawodników, oddane w najdrobniejszych szczegółach (np. napisy i loga na koszulkach). Gdy złożysz w całość wszystkie elementy znajdujące się w pudełku, możesz rozpocząć rywalizację nie mniej emocjonującą niż ta na prawdziwej murawie czy parkiecie.



Redaktorzy CLICKA! bawili się zestawem NBA Basketball. Przypadł on szczególnie do gustu Froggerowi (zawsze twierdziłam, że to po prostu zakamuflowane dziecko), który postanowił zaliczyć najwięcej zbiórek i nikogo więcej nie chciał dopuścić pod kosz. Zabawa było naprawdę przednia. Z czystym sumieniem polecamy ją dzieciom w wieku 6-12 lat (taki wiek proponuje na pudełku producent), choć jak widać i te większe dzieci znajdą tu coś dla siebie. Frogger zostaw te klocki i weź się wreszcie do roboty ;-).



Turniej Warcrafta





W połowie lutego został rozegrany finał ogólnopolskiego turnieju WARCRAFT III. Przyjechali na niego zwycięzcy eliminacji lokalnych z całej Polski. Pojawiło ich się tak wielu, że kawiarenka internetowa Arena nie była w stanie pomieścić wszystkich uczestników. Przed nią cały czas tłoczyła się kilkunastoosobowa grupa miłośników WARCRAFTA III, którzy mogli podziwiać na specjalnym ekranie stan rozgrywki. Walka była naprawdę zaciekła i emocjonująca, a zawodnicy prezentowali wysoki poziom umiejętności. Czasami aż trudno było się zorientować, co się właściwie dzieje, a tym bardziej, kto ma aktualnie przewagę. Oczywiście do podstawowych umiejętności każdego zawodnika należało opanowanie skrótów klawiszowych. W trakcie finału wyglądało to, jakby zawodnicy pisali do siebie listy, a nie prowadzili bitwę na śmierć i życie.

Po zażartym finale zwycięzcą turnieju został Mateusz Salwerowicz z Kielc, który oprócz tytułu Mistrza Polski w grze WARCRAFT III, otrzymał zestaw komputerowy Pentium 2,2 Ghz z płaskim ekranem oraz zestaw akcesoriów komputerowych. Następne miejsca zajęli Jakub Gawryś i Beniamin Michalczyk, którzy otrzymali komplet gier komputerowych oraz pecetowe akcesoria. Gratulujemy zwycięzcom i szczerze zazdrościmy takich umiejętności. CLICK! był oczywiście patronem medialnym turnieju.



Bez kabla

Koniec z plączącymi się, wiecznie za krótkimi kablami! Creative wprowadza do sprzedaży zestaw składający się z bezprzewodowej klawiatury, myszki optycznej i nadajnika podłączanego do komputera poprzez port USB. Zestaw Creative Wireless Desktop zapewnia bardzo wygodną pracę – klawiaturę wyposażono w dodatkowe, przydatne klawisze (jest ich aż 16), a myszka bardzo wygodnie leży w dłoni. Poszczególne komponenty zasilane są za pomocą zwykłych baterii – dzięki odpowiedniemu oprogramowaniu możliwe stało się maksymalne przedłużenie ich żywotności. Aby kupić ten zestaw, trzeba przygotować się na wydatek rzędu 280 złotych.

Zimowy typ

Co prawda zima niechętnie ustępuje, jednak już za chwilę będziemy mieli wiosnę, a potem lato i... rozpocznie się okres wiosenno-letnich przygód. Osoby prowadzące aktywny tryb życia zapewne nieraz spotkały się z sytuacją, gdy podczas eskapady odmawiał im posłuszeństwa zegarek. Taka sytuacja ci nie grozi, gdy zaopatrzysz się w jeden z nowych modeli zegarków CASIO (dystrybuowanych przez firmę Zibi) – ProTek oraz G-Shock G-Lide. Obydwa doskonale znoszą skrajne (także ujemne) temperatury i są odporne na wstrząsy i uderzenia. Zegarki wyposażono w stopery mierzące czas z dokładnością do 1/100 sekundy oraz dodatkowe funkcje, przydatne podczas sportowej rywalizacji. Nowoczesny wygląd oraz odważna kolorystyka sprawią, że te modele zegarków szczególnie dobrze będą pasowały do strojów sportowych ich właścicieli. Ich ceny wynoszą odpowiednio: 445 zł (Pro Tek PRS-201-1V), 499 zł (G-Shock G-Lide).



Konkurs SMS

Wygraj niesamowitą obudowę do PC! (patrz str. 54)

Wystarczy, że prawidłowo odpowiesz na nasze pytanie konkursowe:

Która nazwa nie określa typu obudowy do komputera?

A. Mini Tower
B. Big Tower
C. Desktop
D. Babel Tower

Prawidłową odpowiedź (A, B, C lub D) wpisz zmiast znaku # w treści wiadomości SMS: **CL.TT.#**

Zwycięzcy zostaną poinformowani o wygranej poprzez SMS lub telefonicznie. Warunkiem otrzymania nagrody jest możliwość kontaktu z uczestnikiem konkursu! Na odpowiedzi czekamy do końca marca 2003.

Wszystkie zgłoszenia przyjmujemy wyłącznie poprzez wiadomości SMS wysłane na nasz numer konkursowy 7164 Koszt wysłania jednej wiadomości wynosi tylko 1 zł+VAT Usługa dostępna jest we wszystkich sieciach komórkowych działających w Polsce (Era, Plus GSM, Idea).

Fundatorem nagrody jest firma 4MAX z Katowic – www.4max.com.pl

Bingo vs Nokia?

Zaledwie 2 tygodnie po premierze nowej konsoli do gier, zintegrowanej z telefonem komórkowym firmy Nokia, firma TTPCom zaprezentowała podobne urządzenie. Konsola nazywa się Bingo i została wyposażona w ekran o rozdzielczości 175 x 220 punktów, wyświetlający obraz w 65 tysiącach kolorów. W pamięci urządzenia może być przechowywane 6 gier. Nowe gry będą dostępne w Sieci i mogą być bezpośrednio pobierane do pamięci urządzenia. Gry będą również dostępne w kasetach podobnych do programów na platformę GameBoy. Konsola Bingo została wyposażona w szybki procesor oparty o architekturę ARM 7. Posiada również zintegrowany aparat cyfrowy pozwalający przesyłać zdjęcia poprzez wiadomości MMS.

Bingo jest również telefonem komórkowym wyposażonym w szereg nowoczesnych rozwiązań. Do komunikacji i pobierania danych z Sieci użytkownik może wykorzystywać GPRS Class 10. Podczas transmisji danych nie jest możliwe równoległe prowadzenie rozmów i odwrotnie, na czas rozmowy transmisja danych zostaje zawieszona. Konsola jest urządzeniem trzypasmowym – działa w systemie GSM na częstotliwościach 900, 1800 i 1900 MHz. Pozwala również uruchamiać programy tworzone w języku C++ i Java. Jak zapowiada TTPCom, firmy, który kupią licencję na produkcję nowej konsoli, będą w stanie wyprodukować ją za około 200 USD.



Specyfikacja techniczna:

- Systemy pracy: GSM 900/1800/1900
- Wyświetlacz: graficzny 176 x 220 punktów, 65 tysięcy kolorów
- Wiadomości: SMS, EMS, MMS
- Zintegrowany aparat cyfrowy
- Transmisja danych: GPRS Class 10, Class B, Bluetooth
- Gry: 6 gier, możliwość uruchamiania nowych produktów dostępnych na kasetach oraz w sieci Internet
- Przeglądarka: WAP zgodna ze specyfikacją 2.0
- Dodatkowe możliwości: polifoniczne melodie dzwonka, wygaszacze ekranu, tła ekranu, możliwość pobierania nowych dzwonków, grafiki i gier

Tekst: Kuba Kram, „DżejDżi", Artur „Kroko" Kowalski, Eeyore. Zdjęcia: Archiwum Wydawnictwa Bauer, Creative, Nokia, Zibi, Lego, Manta

CD-Destroyer?

Firma Fellowes, znana bardziej z produkcji sprzętu biurowego niż komputerowego, zapowiedziała rozpoczęcie sprzedaży niszczarki do papieru, zdolnej też do „dezintegrowania" płyt CD. Model PC70-2CD wyposażono w 15 ostrzy bez problemu przecinających dość twarde tworzywo, z jakiego wykonane są cedeki. Dzięki zastosowaniu niszczarki zmniejszy się być może liczba urazów powstających podczas tradycyjnego, ręcznego łamania płyt. Niestety, destrukcja krążków CD nie będzie już tak przyjemna... Cena niszczarki wyniesie około 340 euro.

Sony miażdży...

16 stycznia przedstawiciele koncernu Sony poinformowali, że produkcja konsol PlayStation 2 przekroczyła 50 mln sztuk. Na świecie sprzedano dotąd ponad 300 mln kopii gier przeznaczonych na PS2. Jak ujawniono, 43% wszystkich sprzedanych do tej pory konsol trafiło do USA i Kanady, a 32% do Europy. PlayStation 2 produkowane są już od 3 lat. Do tej pory ukazało się około 1,5 tys. gier przeznaczonych na tę platformę. Sony rozpoczęło też niedawno sprzedaż adapterów sieciowych, które umożliwiają granie w Sieci (tych urządzeń sprzedano już około 500 tysięcy).

Micro$$$oft

Microsoft rozpoczął przygotowania do pierwszej w swej historii wypłaty dywidendy dla akcjonariuszy. W ostatnim kwartale 2002 firma zarobiła zawrotną sumę 2,55 miliarda dolarów (o 270 milionów więcej niż przed rokiem) i dysponuje ponad 40 miliardami gotówki. Dobre wyniki finansowe uzyskano głównie dzięki sprzedaży oprogramowania dla serwerów, konsoli Xbox i uruchomieniu internetowych usług dla graczy. Według serwisu Ananova, prywatny zysk Billa Gatesa z całej operacji wyniesie 99,5 miliona dolarów. William, podziel się z nami...

Co szykuje Intel?

Tego lata Intel pokaże 64-bitowy procesor Madison – wersję układu Itanium 2, wyposażoną w 6 MB pamięci cache trzeciego poziomu. Chip ma się składać z 500 milionów tranzystorów i będzie taktowany zegarem 1,5 Ghz. Później na rynku pojawi się Deerfield – energooszczędna odmiana Itanium 2. Na 2004 rok planowana jest premiera nowej wersji Madisona, z 9 MB pamięci cache trzeciego poziomu. Rok 2005 będzie okazją do zaprezentowania mikroprocesora Montecino, złożonego z dwóch rdzeni Itanium. Na pomysł zamontowania dwóch „mózgów" na jednej płytce krzemu wpadł też IBM, Sun i AMD.

Co kryje twój dysk?

Simson Garfinkel i Abhi Shelat, studenci Massachusetts Institute of Technology, udowodnili, że wyrzucanie starych dysków może być... źródłem wycieku poufnych informacji. Młodzi badacze poddali analizie 158 używanych twardzieli, kupionych przez Internet w latach 2000-2002. Z nośników danych udało się odczytać przeszło 6 tysięcy numerów kart kredytowych, a także odtworzyć znaczne ilości e-maili i... zdjęć pornograficznych. Studenci napisali specjalny program, który samodzielnie przeszukiwał dyski. Numery udało się znaleźć na 42 spośród 158 przetestowanych twardzieli. Jak się okazało, jeden z napędów był używany w... bankomacie, co pozwoliło odczytać aż 2868 numerów kart kredytowych oraz informacje o stanie konta i transakcjach przeprowadzanych przez klientów. Większość poufnych danych była wykasowywana przez poprzednich użytkowników, jednak – o czym nie wszyscy pamiętają – większość systemów operacyjnych po otrzymaniu polecenia „usuń" nie kasuje z dysku plików, a jedynie odnośniki do nich. Nawet formatowanie dysku nie gwarantuje, że osoby dysponujące odpowiednią wiedzą nie będą w stanie odtworzyć części zapisanych informacji. „Większość technik chroniących prywatność informacji okazuje się nieskuteczna, gdy zużyty sprzęt do przechowywania danych trafia na rynek wtórny" – piszą autorzy badań w raporcie i trudno się z tą opinią nie zgodzić. Zaledwie 12% przebadanych napędów było dpowiednio „wyczyszczonych", tzn. zapisanych generowanymi losowo bezwartościowymi danymi. To najlepsza metoda na rzeczywiste wykasowanie z dysku starych informacji...



Trza być oryginalnym!

Creative zaprezentował zestaw głośników I-Trigue 2.1 3300, który zaskakuje odważną stylistyką, rzadko spotykaną w produktach tego typu. Dwa głośniki satelitarne dysponują mocą 9 W, natomiast dołączony subwoofer w drewnianej obudowie ma moc 25 W. Satelity zamknięte są w solidnych obudowach odlanych ze stopów metali i posiadają membrany tytanowe. Natomiast w skrzyni basowej znalazł się głośnik typu long-throw o średnicy 16,5 cm. Zestaw Creative I-Trigue 2.1 3300 charakteryzuje szerokie pasmo przenoszenia – od 30 Hz do 20 kHz. Dodawany w komplecie pilot przewodowy wyposażono w regulację wysokich i niskich tonów, wyłącznik zasilania oraz gniazdo słuchawkowe.



Szybkie MSI...

MSI wprowadziło na rynek nową płytę główną 655 Max, przeznaczoną dla procesorów P4. Bazuje ona na chipsecie SiS655, pozwalającym na dwukanałową pracę pamięci DDR. Pozostałe cechy tego modelu to współpraca z szyną systemową 533 MHz oraz modułami pamięci DDR333. 655 Max posiada port graficzny AGP 8x, kontroler Serial ATA (opcjonalnie) i porty USB 2.0. Urządzenie wyposażono w cztery złącza pamięci obsługujące do 4GB DDR333 SDRAM, 6 slotów PCI oraz 6-kanałowy układ audio. Do Max'a można dołączyc także kontroler PC2PC Bluetooth oraz S-Bracket, czyli dodatkowy śledź z gniazdami cyfrowymi audio. Ciekawym dodatkiem jest D-Bracket2 – urządzenie do monitorowania pracy systemu bez konieczności zdejmowania obudowy i zaglądania do środka. D-Bracket posiada 4 kontrolki, sygnalizujące ewentualne awarie sprzętowe. Cena płyty nie jest na razie znana.



...szybki Asus

Asus rozpoczął sprzedaż najszybszej zewnętrznej nagrywarki CRW-5224A-U, która pozwala na pracę z prędkością 52/24/52x. Urządzenie korzysta z interfejsu USB 2.0. W modelu tym zastosowano takie rozwiązania Asusa jak FlextraLinx i FlextraSpeed. Oba systemy, wraz z DDSS II (redukcja wibracji wywoływanych przez szybko obracającą się płytę) czuwają nad poprawnością zapisu CD z dużymi prędkościami. FlextraLink odpowiada za zapobieganie błędom opóźnienia bufora, natomiast FlextraSpeed rozpoznaje rodzaj używanego nośnika i dostosowuje parametry zapisu do jego charakterystyki. Do nagrywania Asus wykorzystuje technologię CAV. Cena nowego modelu nie jest na razie znana.



Kombajn wideo...

Firma SONICblue zaprezentuje pierwszy na świecie domowy „kombajn" wideo, umożliwiający sterowanie transmisją telewizyjną. Urządzenie Go-Video DV6430 łączy w sobie odtwarzacz DVD i magnetowid VHS, który dodatkowo wyposażono w 10-minutowy bufor, pozwalający na wstrzymanie i przewijanie oglądanego „na żywo" programu telewizyjnego. Możliwość taką uzyskano dzięki zintegrowanej karcie z kodekiem MPEG-2 i 128 MB pamięci RAM. Inne udogodnienie Go-Video to możliwość nagrywania programu telewizyjnego w trakcie oglądania filmów DVD lub odtwarzania muzyki CD lub MP3. Urządzenie wyposażono w wyjście sygnału wideo progressive scan (wideo bez przeplotu), a także Dolby Digital i DTS Digital. Jego sprzedaż na amerykańskim rynku rozpocznie się wiosną 2003 roku. Cena produktu wyniesie ok. 400 USD.

Tekst: Marcin Fischer. Zdjęcia: MSI, Asus, Creative, archiwum Wydawnictwa Bauer

Wchodzi Randall do windy, a tam... odbez

Ogródek Randalla
Wiosna, wiosna... A jak wiosna, to piękne dziewczyny w niekompletnych strojach. Prezentowana przez nas w tym numerze śliczna blondynka mówi: „Nie umiem gotować... Ale kogo to obchodzi?". I faktycznie – mnie by nie obchodziło! ZA BLONDYNKI!
Randall

ClickoManiacy

CLICKA! kupuję od kiedy pamiętam. Od pierwszego numeru jest coraz lepszy. Płytka z supergrami (AQUANOX jest the best), zmniejszony Top 20 (i dobrze, posiadacze PS2 też chcą być na czasie) i stale najniższa w Polsce cena! Śmieszne są też zdjęcia Randalla (kochany Gambler – czemu odszedłeś?). Jednak nie piszę bez powodu. Dziś, kiedy w drodze powrotnej z kiosku czytałem nowego CLICKA!, spotkałem „starych" qmpli. Wyśmiali mnie, że czytam pisemka dla dzieci. Odpowiedziałem, że CLICKA! czytają poważni ludzie, a nie takie tempaki jak oni. Skończyło się na rękoczynach. CLICK! wypadł mi z rąk i spadł na ziemię. Zobaczył to jakiś dwudziestolatek, który też miał w rękach CLICKA! Sprawił im taki łomot, że się oblizali. Pozdrowienia dla redakcji i czytelników CLICKA! Together we are strong!
Ostatnio mnie okradziono, a konkretnie pozbawiono środków do życia. Otóż kiedy kupiłem CLICKA! w gdańskim Empiku i otworzyłem w domcioo, to skumałem, że nie ma CD!!! Nie jest to pierwszy przypadek takiego złodziejstwa w tym sklepie (kiedyś czytałem o tym w CD Action). Możecie coś z tym zrobić? Pewnie nie...
Canz

Historyjka naprawdę przednia! Jest wszystko, co powinno być w dobrej opowieści. Zawiązanie konfliktu, dramaturgia, nagły zwrot akcji i zwyciężająca na końcu sprawiedliwość, a pokonane zło odczołguje się w mrok, piszcząc i skowycząc :) Nawet jeśli trochę koloryzowałeś, to przecież prawda jest nieważna. Liczy się opowieść, a nie jej realizm.
Na drugi problem – kupna niepełnego pisma – jak widzę odpowiedziałeś sobie sam :) Jedyne, co my możemy robić, to zamieszczać znaczek krążka CD na górnej belce okładki i pisać PEŁNA WERSJA (a to właśnie robimy). A już klient musi sam sprawdzać, czy nie dostaje towaru wybrakowanego. Ale nie oskarżałbym gdańskiego Empiku o kradzież. Jedyna ich wina to niedopilnowanie, żeby złodzieje nie odklejali płytek z pisma. UWAGA! Niektóre sklepy stosują pewien zabieg, mający chronić je przed złodziejami. Sprzedawca odkleja sam płytkę, a klient dostaje ją dopiero przy kasie!

Wtopa z kraker(s)ami

Mam przed sobą numer 3/2003 CLICKA! Na stronie 59 znalazłem niezłą wpadę. Chodzi mi o reklamę książki „Błękitna pustka". Błąd polega na myleniu pojęć: cracker i hacker (nie wnikam już w to, że słowo cracker zostało błędnie napisane)...huh... Nie piszę po to, aby wam wyjaśniać różnicę, ale po to, żebyście przestali odstraszać potencjalnych klientów. Osobiście nigdy nie kupiłbym tej książki, ponieważ bałbym się, że są w niej mylone te dwa pojęcia (co jest bardzo denerwujące). Może dla laika nie ma to żadnej różnicy, ale jest wielu, dla których owa różnica istnieje. Znalazłem też notkę, że nie odpowiadacie za treść ogłoszeń, ale w końcu macie patronat medialny nad tą książką.
Sawka

Masz całkowitą rację. Autor tekstu reklamowego nie miał zielonego pojęcia, o czym pisze, a różnica pomiędzy hackerem a crackerem jest co najmniej taka, jak między herbatnikiem a krakersem (dla niewtajemniczonych: ja nie kpię. Ta różnica jest naprawdę ogromna). Ale czy wyobrażasz sobie, co by było, gdybyśmy jeszcze mieli wziąć na siebie obowiązek merytorycznego sprawdzania reklam? Przecież wtedy firmy zaczęłyby nam podsyłać totalne gnioty, bo wiedziałyby, że sami się zajmiemy poprawkami. A tak – niech cierpią. Jak osławiony CD Projekt, w którym „specjaliści" (od reklamy i dobrej polszczyzny) napisali „bochaterowie", zamiast bohaterowie.



"There can be only one!"

O, święta naiwności...

Mam pewien problem: kupiłem ostatnio NEVERWINTER NIGHTS na bazarze u jakiejś sympatycznej, starszej pani. Zastanawiam się, czy ta gra jest oryginalna. Pani na bazarze mówiła, że gra jest OK, tylko spaliła im się fabryka i dlatego nie dali pudełek. Płyty wyglądają na oryginalne (mają nawet nadruki). Nie wiem, czy nieumyślnie nie kupiłem pirata?! Chodzę do katolickiej szkoły, więc nie chcę być nielegalny.
Piotrek

Zastanawiam się, czy twój list nie jest prowokacją, która ma na celu wywołać u Randalla atak panicznego śmiechu, drgawki, taniec świętego Wita, obsmarkanie się z radości i podobne objawy. Ja nie wierzę, że ktoś mógł wziąć na serio takie dyrdymały, jak to, co usłyszałeś od „miłej, starszej pani"! Fabryka im się spaliła? Znaczy ta stodoła, w której wypalają nielegalne płytki? Idź do tej „starszej pani" i wepchnij jej kupione płytki CD w otwór gębowy i przybij z obcasa. Skoro chodzisz do katolickiej szkoły, powinieneś wiedzieć, że Jezus mówił: „Nie pokój, lecz miecz wam przyniosłem". A Randall lubi Jezusa i Go popiera...

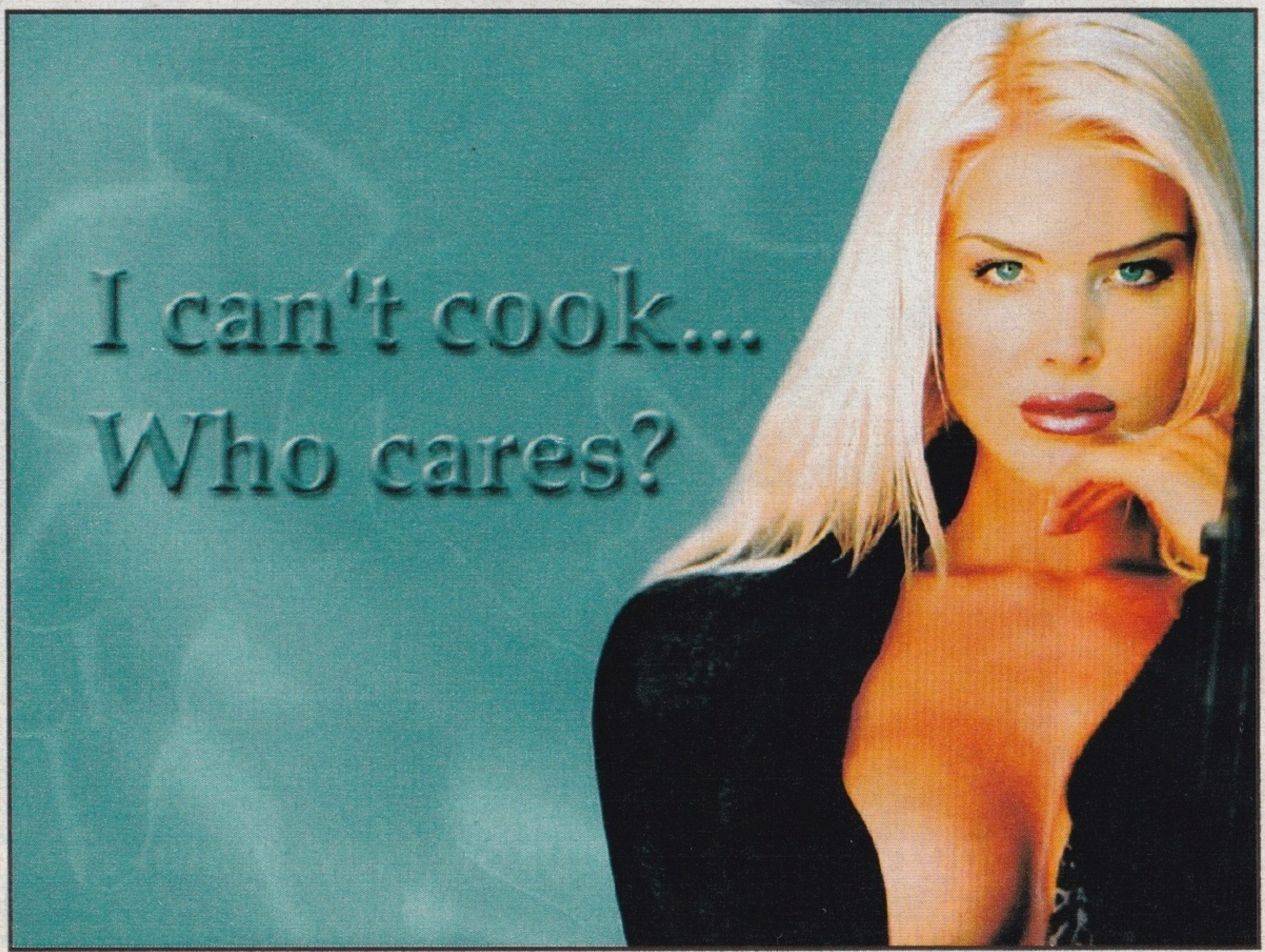
Jak pies z kotem

Tak lubię to pismo (Sherlock: Drogi Watsonie, list przyszedł na adres click@click.pl, a więc posługując się zasadami naukowej dedukcji dochodzę do wniosku, że zapewne chodzi o CLICKA!, prawda? Dr. Watson [z nabożnym podziwem]: Jesteś jak zwykle genialny, Sherlocku – przypisek Randalla), **że czytam je od deski do deski, a dział z listami aż dwa razy. A w tym dziale (w którym gagi sypią się tonami), toczy się nieustanna wojna na słowa. Spór między królem i jego sługą (nie muszę chyba tłumaczyć, kto jest sługą Randalla). Jesteście jak Sam i Frodo, lecz Randall raczej zachowuje się jak Gollum, a Frogger na Froda za niski. Lecz pytam, czy ten spór odstawiacie tylko na łamach gazety, żeby zwiększyć czytelność, czy w życiu też jesteście jak kot z psem (jeden by drugiemu do gardła podskoczył). Wiem, że na to pytanie szczerze nie odpowiecie, bo jeśli jest tak jak w pierwszym przypadku, to te spory by tak ludzi nie śmieszyły.**
Will M.

Wbrew temu, co się czasami pisze i mówi, ja w wielu wypadkach odpowiadam bardzo serio i tu będzie nie inaczej. Oczywiście trafnie i błyskotliwie charakteryzujesz nasze relacje (pan i sługa), ale Frogger jest sługą niepokornym, niezdyscyplinowanym i nieuczesanym. A ja zbyt rzadko korzystam z bata i buta jako środków wychowawczych, jako że jestem człowiekiem gołębiego serca i wyrafinowanych obyczajów. Taki już jestem: pokorny i cichy, a ta łajza to wykorzystuje. W dodatku zmienia czasami treść całego działu w chwilach, kiedy nie patrzę. Tak więc sam rozumiesz, że generalnie nie mam dla tego gościa za wiele sympatii. On o tym wie, ale może mi naskoczyć. I zostają mu tylko drobne świństewka, jak dopisywanie się do listów czy kasowanie niektórych zdań lub obrazków. Widzicie, z Randallem to jest jak z małym parchatym zwierzątkiem w ZOO – hodujesz je, karmisz, dbasz o nie. A w zamian zwierzątko cię podrapie, opluje i będzie usiłowało odgryźć rękę, która je żywi. Oczywiście można by uśpić zwierzątko, skopać, zagłodzić na śmierć albo zabrać zwierzątku dział w gazecie. Tylko po co? To przecież mała, zakompleksiona kreatura i zasługuje jedynie na litość. Nie warto więc się na niej mścić... – Frogger.

Dziewczyna dla Żabola

Jestem waszym stałym czytelnikiem już od niepamiętnych czasów. Kocham CLICKA! i całą waszą redakcję, a szczególnie Randalla oraz Froggera i mam do was parę spraw.
1. W ostatnim numerze na 73 stronie jest reklama CLICK KONSOLE – leży tam jakiś obity koleś, Randall coś ty mu zrobił?! Mam nadzieję, że go nie całowałeś, bo tego nie przeżyłby nikt.
2. Mam kumpelę, której bardzo podoba się Frogger. Podsyłam fotkę, taka



Na listy odpowiadają Jacek „Randall" Piekara i Piotr „Frogger" Moskal. Redakcja zastrzega sobie prawo do dokonywania zmian i skrótów w listach, jak i gwarantuje możliwość ośmieszania oraz urażania piszących

laska, facet, nie strać szansy!
3. Wasza gazeta jest wypasiona, po prostu ODJAZD! A gry na waszych CD są SUPER!!
4. Recenzje są ciekawe i wiarygodne, czego nie da się powiedzieć o ... (CENZURA – Randall)**! Totalna z nich wiocha! Dobrze, że nie ma u was takich debili.**
5. Bardzo się ucieszyłem kiedy do CLICKA! na CD załączyliście grę CODENAME:OUTBREAK. Czy już mówiłem, że jesteście super?
6. Mam nadzieję, że docenicie mój trud w pisaniu tego listu i przyślecie mi jakąś grę albo coś tam.
Ziomki kupujcie tą fazową gazetę!
Największy fan CLICKA!, Misiek

Jest to dobra myśl, Misiek, żeby poznać Froggera z jakąś laską. Ta, która zdurniała na tyle, że się z nim teraz spotyka, i tak prędzej czy później przejrzy na oczy. A jak przejrzy to wrześnie! I to jak wrześnie! Powiedziałbym nawet, że WRZAŚNIE! A potem przybiegnie do wujcia Randalla szukać pociechy, a wujcio Randall w pocieszaniu jest mistrzem świata :) To prawda, Randall pocieszał między innymi polską ekipę piłkarską po wtopce na mistrzostwach... Twoja kumpela jest super, ja też znalazłem następne kandydatki. Żyć nie umierać, Żabo! Aha, Misiek, a gry ci nie przyślemy. Bez jaj, ale takich zamówień mamy tyle, że moglibyśmy stać się hipermarketem. Szkoda, że darmowym... Hmm, a może ja powinienem przejść na islam – harem to przecież rewelacyjny wynalazek! – Frogger.



ZWYCIĘZCY KONKURSÓW

Konkurs Władca Pierścieni z nr 1/2003
Nagrody otrzymają: Piotr Szyja z Olkusza, Robert Bryk z Nasielska, Jakub Kłapucki z Krosna, Jacek Konopka z Dylak, Piotr Mazur z Brzeszczy, Przemysłąw Badera z Pionek, Ewa Markowicz z Bartoszyc, Szymon Pieprzyk ze Stalowej Woli, Piotr Siennicki z Raszyna-Rybie, Tomasz Sobieszek z Wrocławia, Jakub Olejnik ze Stroni Śląskich, Robert Rękawik z Wrocławia, Artur Majewski z Lubania, Kamil Kościołek z Warszawy, Małgorzata Stempniewicz z Sosnowca, Lubomira Janeczek z Pabianic, Maciej Ustrycki ze Słubic, Lesław Grzyb z Radomia, Mikołaj Odrobiński z Czeladzi, Michał Krzemiński z Opola, Arkadiusz Chaszczowski z Wrocławia, Sławomir Kalemba ze Świdnicy, Krzysztof Kijas z Paczkowa, Ryszard Górkiewicz z Budgoszczy, Kacper Kuśmierczyk z Olbięcina.

Konkurs świąteczny z nr 1/2003 str. 84
Nagrody wylosowali: Dariusz Kołodziej z Wrocławia, Henryk Piecuch z Gorlic, Patryk Zarzycki z Katowic, Mateusz Bełtowski z Sosnowca.

Konkurs świąteczny z nr 1/2003 str. 85
Nagrody otrzymują: Arkadiusz Jakubczak z Sieradza, Marcin Popiela z Wieluglów, Marcin Kopiński z Gdańska, Paweł Nowak z Jaworzna, Michał Gałecki z Bochni, Barbara Illukiewicz z Jarosławia, Maria Filipek z Olsztyna, Błażej Madziarz z Trzebnicy, Aneta Jusiniuk ze Sworów, Łukasz Pietrzyński ze Strzelec Opolskich, Maciej Pysz ze Szczecinka, Artur Domurad z Ostrołęki, Piotr Kułakowski z Błoni, Barbara Młodnicka z Krakowa, Maciej Kicior z Katowic, Tomasz Walkowiak z Gorzowa Wlkp., Michał Zdrożek z Pabianic, Radosław Kosiński z Ożarowa Maz., Aleksander Blautt z Wościowej, Anna Kałuża z Łodzi.

Konkurs świateczny str. 8-9 (Neverwinter Nights, Morrowind, Icewind Dale II)
Nagrody otrzymują: Łukasz Magdziak z Opola, Maciej Pośpieszny z Poznania, Adam Królasik z Białogardu, Jolanta Piesyk z Polic, Radosław Dykty z Działdowa, Zbigniew Kopertowski z Piotrkowa Trybunalskiego, Michał Fabiś z Poznania, Przemysław Kowalewski z Wisznic, Adam Paradowski z Sopotu, Andrzej Czabański z Bydgoszczy, Tomasz Kijek z Lublina, Eugeniusz Świder z Rzeszowa, Marcin Kowolik z Rudy Śląskiej, Sławomir Bierła ze Szczecina, Mateusz Faliński z Włoszczowej, Adam Surdyk z Owińskiej, Jakub Olejnik ze Stroni Śląskich, Tomasz Jurusik z Wołomina, Zdzisław Wierzbicki z Jelcza-Laskowic, Jarosłąw Szubert z Jaworzna, Wojciech Imiler z Rudy Śląskiej, Adam Ankiewicz a Brzega Opolskiego, Łukasz Sypniewicz z Głogowa, Konrad Młodnicki z Krakowa, Wiesław Krawczyk z Warszawy, Tymoteusz Pawłowski z Bydgoszczy, Marek Patoła z Sosnowca, Maciej Grabowski z Bydgoszczy, Arkadiusz Kurek z Ostrowca Świętokrzyskiego, Agata Papińska z Łomianek, Bartosz Rubaj ze Zgierza, Przemysłąw Dziemidowicz z Łodzi, Grzegorz Popłoński z Sosnowca, Piotr Janusz z Bielska-Białej, Grzegorz Marszałek z Wrocławia, Marcin Spalony z Wałbrzycha, Radosłąw Garbowski z Łodzi, Leszek Kępa ze Stryszawy, Krzysztof Tavernier z Zabrza, Krystain Dziubiński ze Sławna, Piotr Śmieja z Rybnika, Marcin Galas ze Świercz, Patryk Zadroga ze Zgorzelca, Maciej Szmajdziński z Myśliburza, Tomasz Baranek z Bydgoszczy, Emil Kalisz z Wyszkowa, Krzysztof Janczyszyn ze Świebodzina, Grzegorz Furca z Będzina, Adrian Bek z Białegostoku, Bartosz Mentelski z Jaworzna.

Konkurs Icewind Dale II z numeru 11/2002 CLICK!
Konrad Paluch z Krakowa, Rafał Brettschneider z Rzeszowa, Krzysztof Gajewski z Łochowa, Grzegorz Gembicki z Prudnika, Tomasz Zakrzewski z Siedlec, Paweł Żurecki z Wojkowic, Bartosz Patuła z Rabki, Armen Akopian z Warszawy, Paweł Czekaj z Jabłonnej, Szymon Tuchorski z Wrocławia, Ryszard Piecuch z Brzozowa, Tomasz Cichoszewski z Leszna, Piotr Gieroliński z Dołhobyczowa, Mateusz Szczodruch z Lidzbarka Warmińskiego, Piotr Prymas z Olsztyna, Arkadiusz Cegłowski z Biłgoraju, Danuta Hosz z Siemianowic Śląskich, Adam Musiał z Wołomina, Bartosz Leroch z Poznania, Adam Blacha z Bierunia, Rafał Bojar z Sokołowa Podlaskiego, Łukasz Kopacki z Opola, Mariusz Żmijewski z Sierpca, Bartosz Rolbiecki z Przechlewa, Maciej Redlicki z Darłówka.

TOP-13
LISTA PRZEBOJÓW

Miejsce	Gra	Platforma	Numer
1	Grand Theft Auto 3	PS2	001
2	Mafia	PC	030
3	WarCraft III	PC	010
4	Diablo II	PC	008
5	Neverwinter Nights	PC	014
6	Hitman 2	PC	018
7	Max Payne	PC	005
8	Icewind Dale II	PC	029
9	FIFA 2003	PC, PS2	030
10	Medal of Honor: Allied Assault	PC	002
11	Morrowind	PC, Xbox	034
12	Heroes of Might & Magic IV	PC	004
13	Battlefield 1942	PC	032

Koszt wysłania SMS'a wynosi 1,22 zł (z VAT). Usługa dostępna w każdej sieci GSM. Wśród głosujących rozlosujemy nagrodę niespodziankę!

Głosuj SMS'em – Wygraj nagrodę

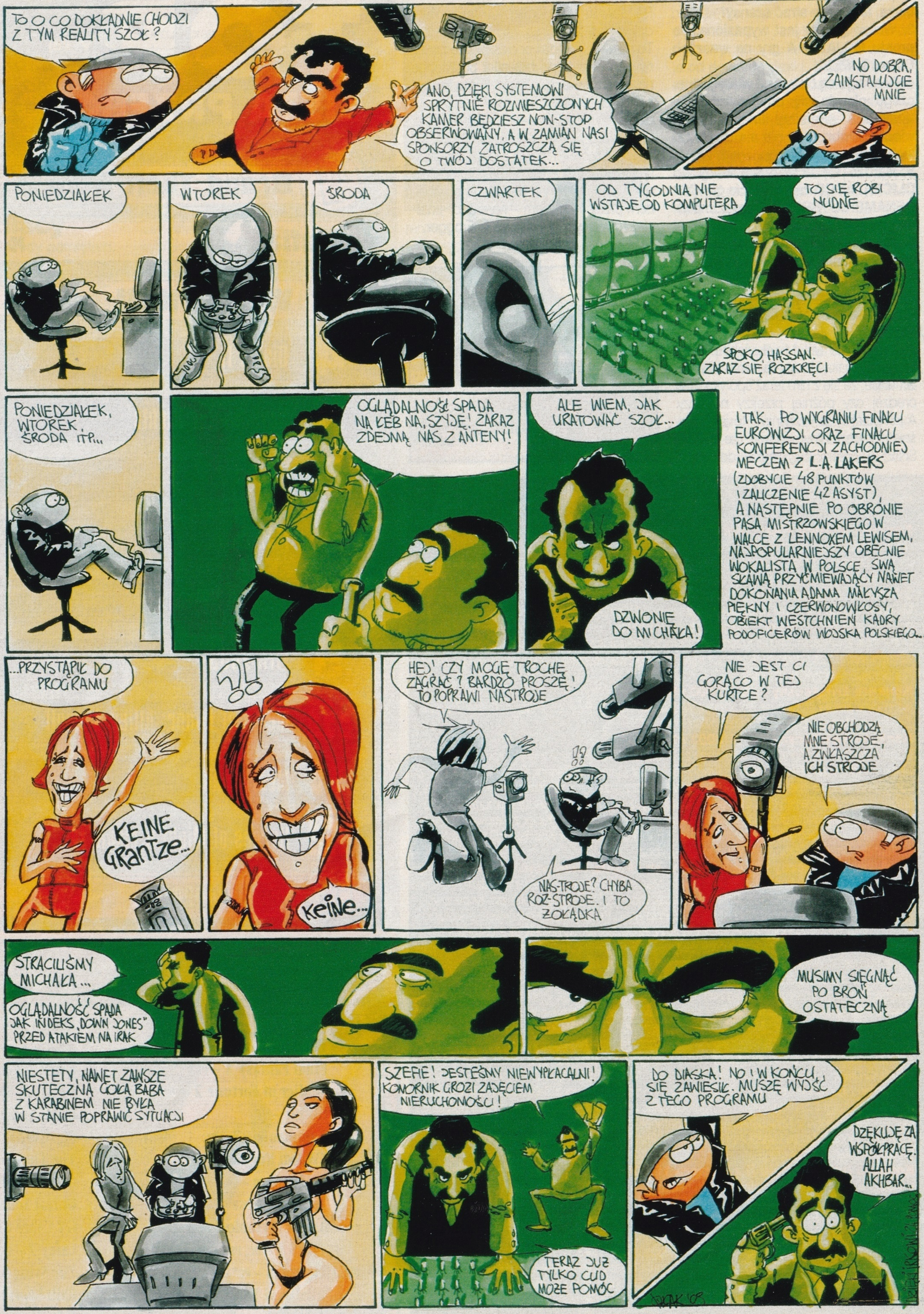
Uwaga! Nowe numery gier na liście!

Na gry głosuj, używając numerków podanych w czerwonych kółeczkach, np. LP.CL.023. Jeśli chcesz zgłosić grę, której nie ma ani w TOP-13, ani na tej liście, wyślij SMS na numer 7164, a w miejscu, gdzie zwykle wpisujesz numer gry, podaj jej nazwę, nie używając odstępów, np. LP.CL.HELIHEROES

Numer	Gra	Numer	Gra
019	Disciples 2 – PC	006	Return to Castle... – PC
003	The Sims – PC	035	Baldur's Gate 2 – PC
023	Final Fantasy X – PS2	033	Black & White – PC
040	Soldier of Fortune 2 – PC	021	Dungeon Siege – PC
026	Gothic – PC	020	Duke Nukem MP – PC
016	Commandos 2 – PC	043	StarCraft – PC
012	SW Jedi Knight II: Jedi... – PC	039	The Thing – PC
013	Spider-Man – PC, PS2, GCN, XBOX	038	Operation Flashpoint – PC
041	Tekken 4 – PS2	036	Unreal Tournament 2003 – PC
015	Age of Mythology – PC	025	GTA Vice City – PS2
009	THPS 3 – PC, PS2, GBA	017	Larry 7 – PC
042	Twierdza – PC	037	The Sting – PC
031	Miedieval Total War – PC	022	Ralli Sport Challenge – PC, XBOX
024	Beach Life – PC	011	H.P i Kamień... – PS2, PS, GBA, GBC
028	NFS: Hot Pursuit 2 – PC, PS2	007	Super Smash Bros... – GCN

Fundatorem nagród dla głosujących jest firma CDPROJEKT

MEGA AKCJE W REDAKCJI cz. 4



WIELKIE HITY ZA 29.99

The Longest Journey – Najdłuższa Podróż

JUŻ W SPRZEDAŻY

Kartonowe pudełko, w którym po złożeniu możesz przechowywać grę

2 Płyty CD z grą: The Longest Journey – Najdłuższa Podróż. Ich zawartść w pełni odpowiada wersji 4-płytowej



Magazyn z ciekawymi informacjami o grze

Dokładna instrukcja do gry

DOBRA CENA 29,99 ZŁOTYCH

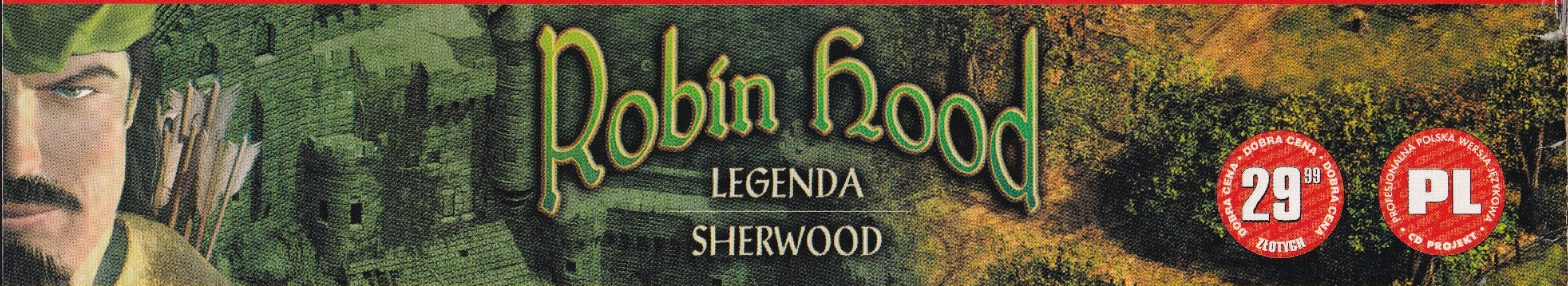
PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA PL CD PROJEKT

ORYGINAŁY TAŃSZE NIŻ PIRATY !

Już w sprzedaży eXtra Gra Wielkie Hity z grą przygodową The Longest Journey (Najdłuższa Podróż). The Longest Journey to jedna z najlepszych przygodówek jaka powstała na komputery PC. Przyjęta niezwykle entuzjastycznie przez graczy z całego świata i Polski, obecnie uchodzi za kultową pozycję w swoim gatunku. Kup grę The Longest Journey w eXtra Grze i tym samym poprzyj naszą ideę wydawania wspaniałych gier w niewiarygodnie niskiej cenie. Szukaj w najbliższym punkcie z prasą.

Więcej informacji na stronie www.extragra.com

JUŻ W SPRZEDAŻY EXTRA GRA PREMIERY Z DOSKONAŁĄ GRĄ Robin Hood – Legenda Sherwood



JEŚLI CHCESZ ZAMÓWIĆ TE FANTASTYCZNE GRY Z DOSTAWĄ DO DOMU ZADZWOŃ (0-22) 519 69 19, LUB ODWIEDŹ STRONĘ WWW.WIRTUALNY.COM